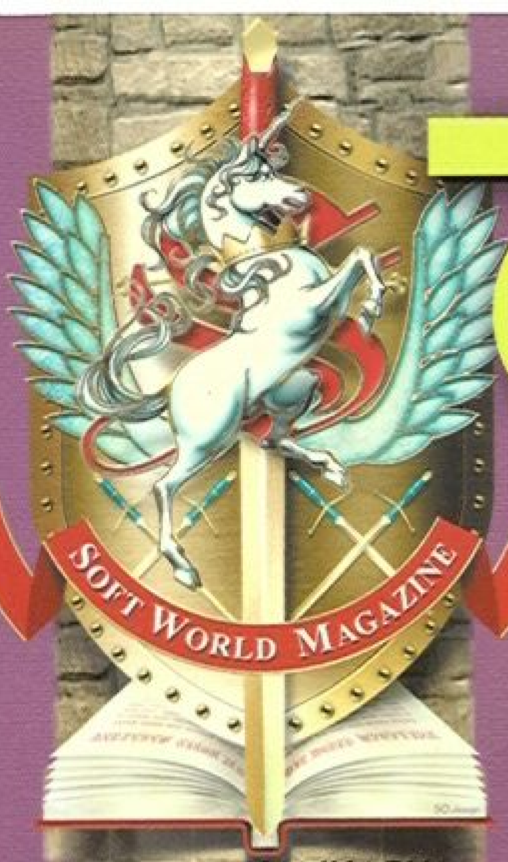


軟體世界



全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

PC POWER

SOFT WORLD MAGAZINE

153期

2002 / JANUARY

1月

Fantasy Style

附贈MegaDisc石盤

勁爆試玩區：
機甲戰線、魔法幻想曲、
破碎銀河系、三國星海風雲……

動畫展示區：
致命武力2重生、世紀爭霸、
星塵物語…………

多款遊戲修正檔、
桌布、音樂盡在其中

遊戲向上委員會

最精湛的產品剖析

- 櫻花大戰2
- 模擬市民之非常男女
- 尋秦記
- Z字特攻隊
- 幽城幻劍錄
- 文明帝國III
- 九英雄物語-聖戰語錄
- 百鬼夜宴
- 模擬列車
- 鏡子戰爭

究極GAME館

未來新品詳細探訪

小李飛刀 古龍筆下悲愴英雄重現

新劍俠奇緣 純中國式的江湖情仇

傭兵傳奇再現 **致命武力2重生**

DC大作中文改版鉅獻 **神機世界2**

日式風格 可愛登場 **奇蹟花園**

34p



大贈送!!

皇家商號 新開幕

最佳採購指南

遊戲、周邊商品完全上架

最IN完整版遊戲．最超值免費送給你

每月國民大獎

台碩P-4電腦～
持續放送中



大贈送!!

其它大獎
熱烈爭取中

攻略圖書館

遊戲過關最佳指南



櫻花大戰2 史上最詳盡完全解析

幽城幻劍錄 劇情完全攻略（上）

瘋狂空間王 設計概論完全教導 / **魔鬼戰將二** 基本戰術提要 / **可汗** 全方位戰術教學

ISSN 1605-2722 01



—Printed in Taiwan—

封面設計/蘇秋雯



【血海風雲門派鬥爭】

光明頂峰再起戰端，戰場上陰風四起、風聲鶴唳，眾多高手蓄勢待發，血腥戰役即將展開，自古江湖正邪不兩立！身陷其中的你！將要選擇哪一方？

【如詩如畫塞外崑崙】

關卡眾多、暗藏玄機奧秘的迷宮機關：光明頂地底迷宮、五行旗迷宮，更有魔教光明頂七巔十三崖、蝴蝶谷、西域崑崙山、綠柳山莊等截然不同的塞外風情！

【重現江湖絕世神功】

失傳已久的「九陽真經」再現西域，絕世神功誰屬？非幫主不傳的明教秘技乾坤大挪移即將開放，你是否能把握這千載難逢的唯一機會？？

【詭譎江湖再起風波】

紫、白、金、青等明教四大護法將一一現身！五散人、五行旗、金花婆婆、殷離、小昭、常遇春、醫仙胡青牛、毒姑王難姑等全新的人物即將陸續登場！更緊湊的任務謎團也將呈現最不同的冒險歷程！！















羅技力回饋天駒二代

羅技天駒二代









羅技強力迴旋鈦翼

羅技追擊鈦翼

羅技閃靈鈦翼

羅技力迴旋鈦翼









羅技迴力盾

羅技力回振天盾

勁風天盾

超級天盾 USB

WingMan® 互動遊戲裝置系列

準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎？

擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術，

將帶您親身體驗最真實的顛簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。

從此，您可以身歷其境，真實體驗遊戲的動感！

出場人物

老編
蕾蕾
沙雷納
尼爾斯
阿雷斯
魔王
藍斯洛
國王
仙人

遊戲立志傳

好消息!! 本次在韓國舉辦的WCG電玩世界大賽，海峽兩岸的電玩好手在衆強環伺下，一共奪得三面金牌!!!


















就以我們
安德烈斯王國來說
又是一個血淋淋的
例子!!
仙人　某某高職
國王　大學化學系
蕾蕾　某某大學
老編　醫學院心理系
阿雷斯　武術專科
尼爾斯　大學傳播系


國王
VS
仙人


仙人
旋風腿!!
KO


老編
VS
阿雷斯


阿雷斯
昇龍拳!!
KO
學歷越高者，在玩GAME時經常被KO!!


所以，只要立定志向，在遊戲界總有成功的一天!!以韓國為例，由於電玩大賽是很好的宣傳管道，所以大型企業紛紛認養企業所屬的職業隊，職業玩家成為青少年心中的新偶像!!


在此公開徵求熱血玩家加入
安德烈斯王國 "聖獨角獸騎
士團隊"!!為未來台灣職業
聯盟奉獻一己之力，
來信請寄chief@swm.com.tw

安德烈斯王國 地理概述



石盤遺跡

p338-339

位於遠離大陸海上的小島上，遺跡由刻有文字石盤排成，奇妙的是，每個月石盤上的文字都會顯示不同文字內容，文字的敘述竟會在中間最大的石盤之上呈現影像。



預言之塔

p350-351

於大陸沿岸的海角一隅，賢者在此經由潮汐與天象的變化來預言遊戲產品生產完成的時間



漫遊者的旅店

p340-345

位於大陸道路上的交匯點，勇者阿雷斯痛失城堡後開的旅店。所有的漫遊者會在歇息，並公布自己的遊記與心得。



遊戲劇場

p54-57

位於王城大道新開幕的劇場。會定期演出一些有關遊戲的劇目供人民觀賞，有時也會舉辦一些活動，是國民休閒娛樂的最佳選擇。



歐茲鐵匠鋪

p352-357

著名的鐵匠大師歐茲在此研究各式的軟硬體裝備，並定期發佈消息，提供國民資訊



攻略圖書館

p225-301

位於森林中，遊戲仙人研究室附近，是國王為了尊崇遊戲仙人，為其所蓋的圖書館，專門收藏與遊戲攻略相關的文件資料。

p 302-305

秘技開發室

位於攻略圖書館內，專門收藏與遊戲秘技相關的文件資料。遊戲仙人並會在此接受國民有關秘技方面的投稿，並給予錄取者獎勵。



世界瞭望台

p194-205

位於山頂最高的絕壁之上，賢者在此利用神奇的望遠鏡，觀測東洋與西洋各國的遊戲石盤製作狀況。



魔王的洞窟

p348-349

位於山腳下的一個神秘洞穴，傳說中魔王就棲息於此。一些對王國不滿的人會在此聚集，並發表批評言論，藉由魔王的力量來散佈。





軟世王城
p42-43

索特國王與蕾蕾公主的居所，為富麗堂皇歐洲中古風味的城堡，城堡內的議事大廳，會定期公布遊戲的排行榜及公告。

p 44-45

皇家藏寶庫

皇家珍藏各式各樣財寶的地方。在這裡的寶物都是用來獎勵有特殊貢獻的國民，只要國民在某一項特殊能力中有表現，都有機會獲得寶物。

p 46-47

皇家畫室

位於王城內的另一展覽室。這裡是全國畫師發揮的天地，只要畫出好的作品經評選後，便能在此展覽。表現良好的畫師並能逐步升級，成為皇家的御用畫師。

p 172-173

遊戲極品堂

位於王城城堡內的展覽室之一。此處為展示自有歷史以來，最受歡迎、最具代表性、最值得人民們供奉的經典遊戲作品。會定期開放國民瞻仰，以資懷念。

p 174-177

新開幕!!

皇家商店

位於王城外側的商店，由皇家御用商人柯里克在此主持。商店中除了展示最新上市的遊戲石盤外，還有遊戲周邊產品的展示，提供給國民最新的購買訊息。



遊戲工坊
p129-149 157-177

各生產中心製造遊戲石盤的地方。他們也會邀請王國成員來此，為他們簡單的介紹產品，並公佈於工坊門外，供國民查閱。魔王有時會強佔一些地方，來取得國民信任。



究極GAME館
p65-105

由皇室成立，供國民探聽重要物資生產消息的機構。王國的成員會主動前往生產中心調查，並定期公布於館內，供國民查閱。有時魔王也會用魔法在此公佈消息。



遊戲向上委員會
p315-337

位於王城旁，是國會性質的建築，由公主擔任召集人，平時聚集大臣在此評論遊戲，不過，最近也開始讓平民百姓參與評論的工作。



尼爾斯廣場
p48-53

位於王城外，以噴水池為中心的大廣場。一般人民閒暇時便聚集在此，談論國事，王國也會定期將各種不同的消息貼在公佈欄上，供民眾閱覽。



玩家救濟所
p346-347

位於「尼爾斯廣場」旁，平時皇家派人在此搭棚聽取人民的問題或需要，並設法解決之。

出　　版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂 閱 服 務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支 援 廠 商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988　FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188　FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870　FAX：(04) 2060610

農學股份有限公司
新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
TEL：(02) 29178022　FAX：(02) 29156275

安德烈斯王國 演出人員

遊戲仙人



呵！呵！呵！我就是法力無邊的遊戲仙人！平常我沒事就會飛上天空觀察一下王國的各種現象，並一一研究。另外國王還為我建了一座攻略圖書館，歡迎有興趣的國民過來提供資料哦！

G魔王

我就是棲息在魔王洞窟的魔王，對於令人"不屑一顧"的國產遊戲十分厭惡，畢竟10個遊戲9個爛，去玩實在傷身！！如果對遊戲有任何不滿、偏見，歡迎來魔王的洞窟一聚，讓我們把世間的爛遊戲一舉罵盡吧！

索特王

我就是安德烈斯王國的國王。在我的國度裡人人都為了要讓遊戲更好而貢獻一份心力。我的王國致力於遊戲的全面提升，希望在全體國民的努力下，遊戲工業會越來越好，越來越興盛。

鐵匠歐茲

王國中工藝技術最高、最負盛名的鐵匠歐茲就是我啦！平常我都會待在歐茲鐵匠舖裡，負責製作石盤，有時也會接受國民的委託製作一些器具供他們使用。

藍斯洛

我就是『上港有名聲，下港有出名』的小藍，什麼！你都沒有聽過，那你怎麼在安德烈斯王國混啊！問我有什麼專長～有啊！不務正業、好吃懶做、為非作歹、欺善怕惡等等…但我小藍最利害專長就是～搶小孩子的糖果！^^=

沙雷納

嗯！什麼自我介紹，真麻煩！我就是聖獨角獸騎士團團長沙雷納，專職負責國王、公主及王城的安全。除了保安的工作外，我也負責輔助公主主持遊戲向上委員會的工作，除了這些之外，沒事別吵我！

蕾蕾公主

什麼，要介紹蕾蕾給大家嗎？人家是安德烈斯王國的小公主啊！興趣是摘摘花、彈彈琴，還有到花園和小鳥和狗狗玩。我每天都會到遊戲向上委員會一下下，和沙雷納玩一下，大家可以來委員會來看蕾蕾喔！

阿雷斯

什麼是勇者？有為了人民、國家、正義而挺身而出的英勇勇者，也有整天遊手好閒，無所事事的無能勇者，而我是哪一類呢？我只是過自己想要的生活，能夠保護身邊重要的人，不依靠他人而能自力更生的平凡人，這就是我，安德烈斯王國人們口中的勇者－阿雷斯。

尼爾斯

我是王國的賢者，我的工作就是協助國王及仙人處理王國中的大小事物。我沒事就會在王國中到處閒晃，喝喝茶、聊聊天，多多吸收知識，希望可以幫助更多國民囉！

永遠的亞瑟王 Last Kingdom

亞瑟再世



唯我獨尊

一場場抵抗迫害的英雄戰役
一次次拯救生靈的導火線
全球首播！亞瑟王傳奇online
2月1日全線引爆！等你來搶攻！

www.lastkingdom.com.tw

總代理：

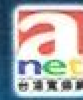


設計研發：



系統服務：





破碎銀河

與眾不同的線上遊戲創新系統

新感覺即時戰略
融合RPG、即時戰略、策略及戰術、首創唯一的萬人線上遊戲。

突破老舊的練功模式
地穴探險、國家戰爭、多元化升級形式。

團隊作戰才是致勝關鍵
陸空協同、交替支援、戰場指揮官相互合作，才是大贏家。

全民公投、元首自己選
完整的投票制度，元首外交、國家策略、握權在首。

部隊挑選、裝備更換、應有盡有
行動快速的魅影部隊、地面部隊勍星自走砲、對空殺手公爵、各項陸空特殊兵種，傾巢而出。

超完美的戰略功能
元首組織軍團、戰略地圖指示作戰目標，發佈全國戒嚴令。

一場永無止境的萬人戰役
60秒開戰、24小時警戒待命、隨時增援、讓我們來場世紀的萬人線上即時戰略吧。

史上首款萬人即時戰略遊戲
12月25日起、全省網咖公開試玩
1月7日起正式上市開戰





NEXON
捷生資訊科技股份有限公司
APEXON TECHNOLOGY CO., LTD.
Tel:02-2793-6066
http://www.apexon-online.com.tw

客服專線：02-2793-6233

史上最強的萬人線上即時戰略遊戲



破碎銀河系

TACTICAL COMMANDERS

http://www.tcommanders.com.tw



廣告神殿等待大家來參拜歐！







廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 穆雪芬 kelly@swm.com.tw 高雄專線 (07) 8151063

珍妮小天使 陳宜臻 jany@swm.com.tw 台北專線 (07) 8151063

新世代戀愛講義



夏色 Celebration 恋の物語 中文版



高中最後的暑假，正是最有趣、最忙碌的時候，既要上暑期輔導課，晚上又要打工，更想好好地玩個痛快！於是你便嘗試和班上的女孩子約會、在外頭邂逅各式各樣的人，周旋於眾情人之間...

三個星期之後，你帶著旅行的心情，邀請心愛的女孩一起回到故鄉探望時，父親卻迫不及待地介紹一位女孩給你...

「這就是你的未婚妻了！」

天呀.....十八歲這年的夏天，突然發生如此重大的事件，情感夾在情人和未婚妻之間，前途又走到了升學或繼承家業的分歧點.....

你究竟要如何決擇呢？

你也可以成為戀愛高手喔！

◆角色與地圖世代變換系統

每個女性角色都有許多個潛在性格。即使是同一個問題，在重玩遊戲時，同樣的對話選項所得到的反應未必相同，倍增戲劇性與豐富度。而所在的春河市，每進新遊戲，結構都會有所變化。上次發生事件的地點，這次卻不存在，隨時抱持新鮮感，探索春河市。

◆ CG欣賞模式，可以慢慢欣賞曾經發生過的事件全圖。

◆提供音樂盒模式，可以欣賞所有精彩的背景音樂！







熱情發售中





精訊資訊

台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http://www.kingformation.com.tw

客服專線： 02-2999-6972





「精訊遊戲線上 -GameMate」 是精訊資訊特別為喜歡玩遊戲的朋友所設計的「遊戲配對系統」。您可以在家中的電腦開啟「聊天伺服器」或「遊戲伺服器」。 現階段系統可以外掛伺服器： 「聊天伺服器」、「蜜果Celebration 伺服器」及「撲克 Celebration 伺服器」，包含了 排七、九九、大老二、拱豬 等四種撲克遊戲 與 蜜果遊戲、青蛙蜜果的聊天室。歡迎至本公司網站，點選「精訊遊戲線上」一起聊天玩遊戲!!



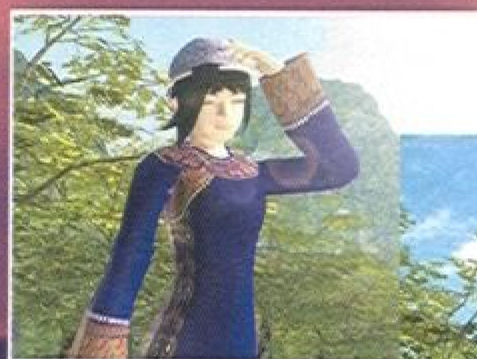
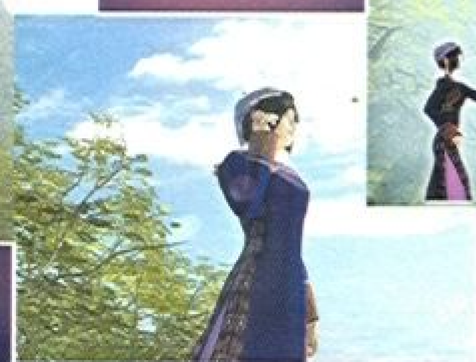
原起不滅，
一百年後，讓我們把這塊土地上的故事
繼續說下去……

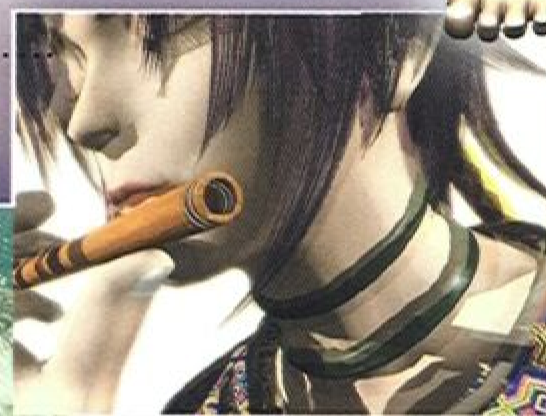
巴冷公主
Princess Banenn

魯凱人靈魂深處的愛情

冒險 神秘 與純真

款擺在太平洋上的「鯨之島」，飛魚、雲豹、百步蛇的傳說，
隨著魯凱人歌聲喚醒的深霧裏，
百合花哭泣，
在憂傷而遼遠的歌聲中，公主與百步蛇王相遇……

第一部改編台灣原住民淒美愛情傳說的ARPG遊戲大作

獵　人

魯凱人視獵人為大男人與英雄，
必須獵滿六頭大山豬，才可以
公然佩帶百合花，除了表揚他們和
自然搏鬥的英勇，更表揚他們
分享獵物給族人與老弱婦孺。

百步蛇

在魯凱及排灣族的傳說裡，
百步蛇是孵育人類的祖靈，
而百步蛇王-阿達禮歐
也是神秘的達魯巴林湖
〈今天的大鬼湖〉守護者。

公　主

在魯凱族的傳說中，有一個
與百步蛇相戀而嫁到大鬼湖
的公主 — 巴冷，
她的故事與形象，
一直流傳在部落的歌聲中，
直到永遠。

山的孩子，
在廣闊的山野叢林中，
肆意奔馳戰鬥！！

結合智慧、團結、創造、
友情與生命，
重現原住民們戰鬥的
意義與樂趣。

巴冷公主
Princess Banenn

魯凱人靈魂深處的愛情

冒險 神秘 與純真

呼喚日月山川之力 靈動力攻擊變化無窮

日月山川風火六大屬性自然魔法，三十種魔法熱鍵迅速切換，依照敵人屬性、氣候變化不同攻擊形式，效果豐富多樣任你搭配！

採集自然原料 任憑打造上千樣武器道具

收集20種原料藥材，依照種類、順序搭配打造上千種原住民道具武器。更換裝備，除了人物造型變換外，攻擊威力與視覺效果都有不同的提昇與展現。



第一部改編台灣原住民淒美愛情傳說的A-RPG遊戲大作


全3D即時運算
廣闊場景無限延伸
全3D即時運算出廣闊山林原野、
富生命力的原住民村落，
自由調整角度視野，
獨特震動戰鬥效果，
營造快意奔馳
與激烈戰鬥全新動作感受。
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
榮欽科技股份有限公司
Zong Chin Technology Corporation
www.zct.com.tw

軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW

研發製作/智冠科技・北研中心

SOFT WORLD Game Developing in Taipei
www.gamedreamer.com.tw

圓一個劍仙夢　續一段前世緣　星夜微霜初踏劍　此情只嘆血海淹

紫青飈九天　血劫染萬里
前世情未了　今生緣再續

前世，南海掌門、天穹樓主。
今生，少男鄧英、少女姚纖。
不變的真情，不變的心，
卻要面對同樣可怕的敵人--血神子！
前世，不幸雙雙犧牲！
今生，奇蹟能否出現？















- 前世今生 劍仙輪迴再續前緣
- 正邪鬥法 三界法寶各顯神通
- 擬真場景 仙境魔界對比鮮明
- 即時戰鬥 屬性剋敵考驗反應
- 靈珠系統 親手培養超強道具
- 紫青雙劍 合體威力血魔辟易

神秘多變的蜀山世界　永不凋零的劍仙傳奇

還珠樓主超凡入聖的妙想、天河倒瀉的筆力重現，蜀山劍仙再領風騷！

蜀山劍俠傳奇新章，仙魔鬥法衝突再現；正與邪、善與惡，化作萬千劍虹糾纏人間！！

蜀山外傳



A destined calamity of zu

紫青劫

有看有玩好禮連串 遊戲影音雙重震撼

動作太慢就沒得賺囉！

A Destined Calamity of ZU 蹤珠精王

蜀山外傳

紫青劫

蜀山外賺 藝冠群雄

蜀山外傳給你賺不完的好禮，讓你遊戲玩個痛快、
片子看個夠本、娃娃抱個過癮！



穩賺

即日起購買「蜀山外傳-紫青劫」原版遊戲，憑遊戲內亞藝影音租片現金折價卷，到全省的亞藝影音租片，一律折價20元，不限租片種類。

快賺

到全省亞藝影購買蜀山外傳可以獲得水靈娃娃，限量200名，先買先拿！





圖片僅供參考，獎品以實物為主

想賺

剪下蜀山外傳使用手冊中的印花（或截角），貼在名信片上並寫下詳細姓名、聯絡電話、地址、E-mail信箱寄到：

115台北市南港路2段99-10號

蜀山外賺活動小組

即可參加DVD Player摸彩活動，只有10台，速度要快。

DVD摸彩活動截止日期：2002年1月31號（郵戳爲憑），中獎名單公佈於3月號之軟體世界雜誌。



軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW



SOFT WORLD Game Developing in Taipei



亞藝影音 http://www.cae.com.tw/



暖冬的戀愛季節裡，有著特別溫馨與甜蜜

戀愛指數推薦曲 188 紫情劫-推薦曲 189 愛自由 190 藍色激笑 191 回憶信箋 192 承諾

下載方式 鈴聲下載 按*149*111*下載編號#按發送鍵即可

戀愛指數推薦圖 1572 1573 1574 1575 1576 1577 1578 1579

下載方式 圖案下載 按*149*112*下載編號#按發送鍵即可

想要更了解更多鈴聲及圖檔請至 遠傳網站www.fetnet.net電玩配樂/電玩卡漫 中華音樂網www.chinamusicnet.com手機館

*每次下載只要3元收費（以收到簡訊與否為依據） *本項服務適用與支援此項服務功能的手機 （如欲了解請至遠傳網站查詢）

軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com http://智冠.TW 遠傳電信 智冠・中華音樂網 台北研發小組 Http://www.gamedreamer.com.tw

那一個清晨天光影，

彼一個晌午黃昏雨，

又一個夜闌深閨夢・・・

我們就在這個婆娑世界裡反覆貪圖著自己的愛戀・・・・

京華風雲

紅樓夢 續

情未終　夢正濃　寸寸相思與君同

將中國古典名著紅樓夢的憎惡歡愛變成張愛玲式的淋漓痛快

中國正要走入另一個年代，我們的愛情，也正要展開・・・

◆豐富的遊戲性。除人物養成之外，另外添加了戰鬥、商場經營、學校營運等不同遊戲內容。

◆遊戲主線劇情多變，可追求之女生很多，故事性豐富，耐玩度高。

◆遊戲劇情具濃烈的革命情感，將玩家拉回到當年的時空之中。

◆遊戲發展過程富充分的自由度，你可以自己發展屬於自己的戀愛故事。



◆結局發展依屬性、職業、婚姻狀況、聲望值、人生歷程之不同而異。

◆內含趣味小遊戲，如射擊、經營賭博、下棋等。

◆場景採3D模式製作，靜態場景圖合規律動畫，互動性提高。

◆創新策略型態動態戰鬥系統，讓你也可以參與革命運動。



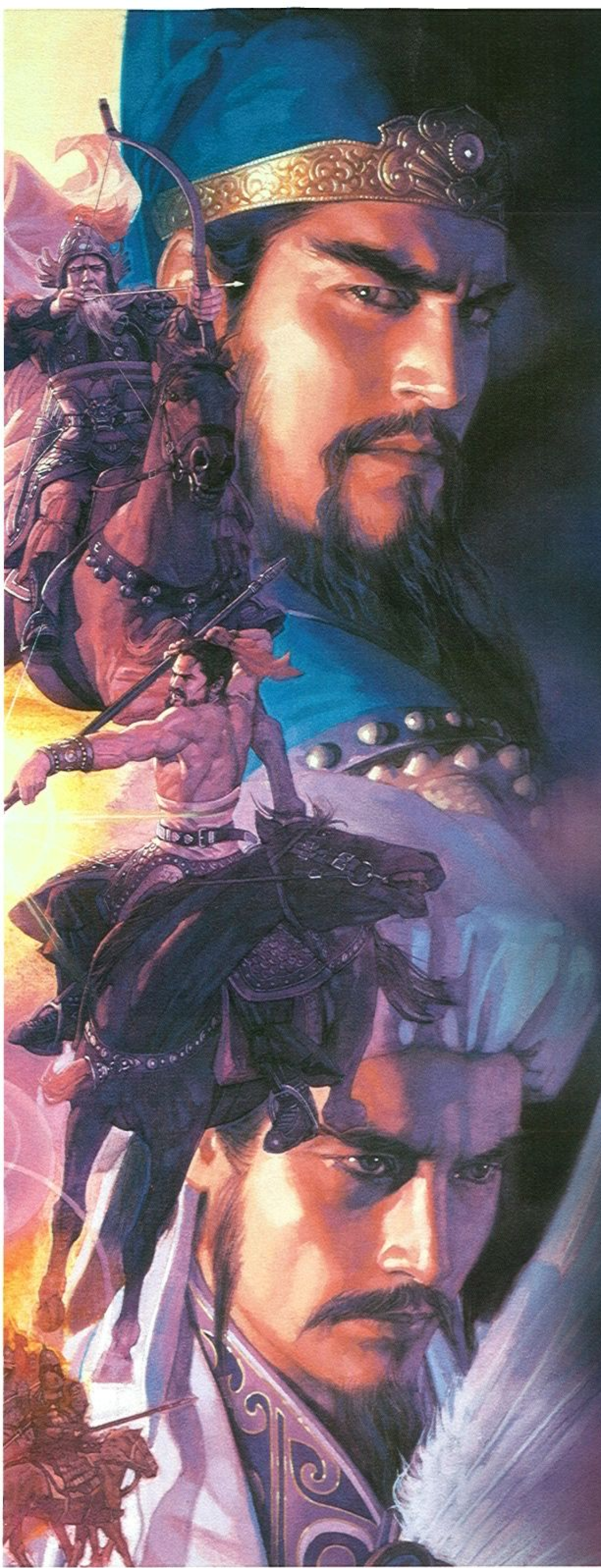
把世代交替的掙扎苦悶與學校沒教的男女情事講個清楚明白



軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW



智冠科技・全彩狼工作室



超時空英雄傳說 III 狂神降世 PRESENCE

完全攻略本

比超厚說明書更詳盡
探討更深入的遊戲書！！



- **私房**攻略技巧，佔盡電腦AI便宜
- **發掘**隊員潛能，絕妙的角色培育法
- **結局**分歧路線大公開，亂世英雄情歸何處
- **神兵**利器分佈路線全記載，祕寶輕鬆入手

建議售價250元












宇峻科技股份有限公司
UserJoy Technology Co., Ltd.

服務電話：(02)82269989 轉分機 103~105
我們的網址：http://www.uj.com.tw
E-Mail：service@uj.com.tw



軟體世界
智冠科技股份有限公司

狂銷熱賣大相送

精・典・套・裝・包



買『楚留香新傳』普及版
+『大富翁世界之旅』
兩套原價８９８元

限量特惠價499元



買『楚留香新傳』普及版
+『新絕代雙驕』DVD黃金版
兩套原價1398元

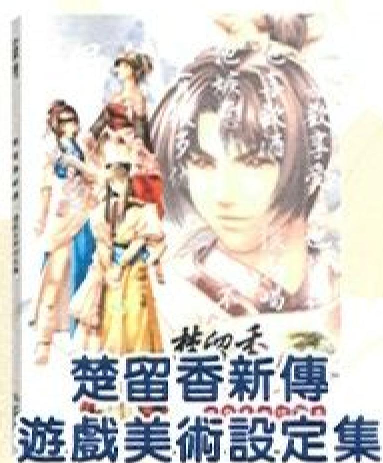
限量特惠價499元



買『楚留香新傳』精裝版
+『新絕代雙驕貳』DVD精裝版
兩套原價1598元

限量特惠價699元

再送



楚留香新傳
遊戲精選配樂CD



楚留香新傳
遊戲美術設定集



楚留香新傳
人物造形撲克牌

楚留香新傳
貼心實用滑鼠墊(四擇一)

弘煜風幻想美學完全引爆！！

戰略＋角色扮演的頂級樂趣再次向你襲來！！

■立體思維眞戰略

高低與方向的戰略思維導入，再加上眞實的屬性相剋系統，
百分百的戰略體驗，絕對值得您親身體驗。




■超高密度眞享受

全畫面超震撼魔法效果、每秒28張高精細角色動作，
每分每秒都將帶給您無可言喻的感官享受！！




■自由組合眞豐富

利用七種魔法石再加上組合排列系統所衍生的魔法球特技，
除了給您震撼的聲光效果，更給您無限自由的組合空間！！




■體貼方便眞貼心

最容易上手的視窗化介面＋直覺性操作系統設定，
沒有隔閡障礙的遊戲空間爲您而開！！






台灣地區總經銷

第三波資訊股份有限公司

TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
TEL:(04)24711600 FAX:(04)24711601
TEL:(07)5588067 FAX:(07)5584240
http://www.acertwp.com.tw/Game/





生產製造／發行

www.fy.com.tw

弘煜科技事業股份有限公司

FUN YOURS TECHNOLOGY CO.,LTD.
台中市 403 台中港路一段 152號 22樓之5
TEL：(04)2322-2886 FAX：(04)2322-2971

炎之舞

尊戰略

宿命之戰

就在永不停息的征戰之燄裡再次展開！！

狂熱期待　終於登場！！

2001年歲末年終超大作！！
佳評如潮，數萬玩家瘋狂推薦！！
榮登電腦遊戲世界期待第一的頂級RPG！





附贈全方位麻將秘笈 讓你菜鳥变至尊!

讓您久等了!!

感謝超過十萬遊戲迷的熱情支持,
締造至尊麻將2(麻將鐵公雞)空前銷售佳績!
穩坐國內麻將遊戲第一龍頭寶座!!

今年我們又來了!



遊戲特色

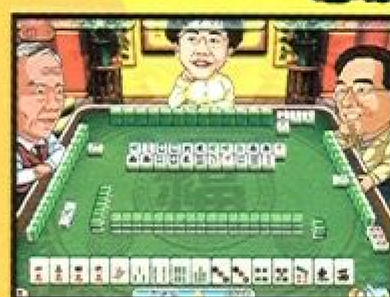
- 全方位的麻將遊戲,自由度最高,滿足所有玩家的喜好。
- 初級,中級,高級三段式人工智慧(AI);挑戰你的牌技。
- 緊張刺激之餘,適時進入輕鬆小棧;調整心情,再戰方城!
- 單機、網路兩相宜;四人不多、兩人不少;歡樂盡在其中。

東風起,戰鼓擂;打麻將,誰怕誰!

★二人單挑,四人大戰,悉聽尊便!





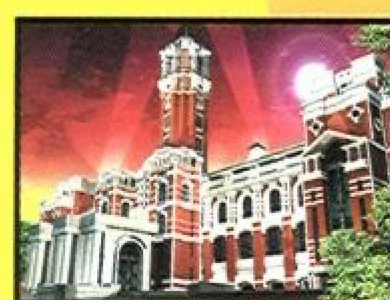




★麥激動!小心腦中風!精緻小遊戲,呼您放輕鬆!











★支援網際網路,區域網路,挑戰四方英雄!

★胡進總統府,勇闖五大關卡!網路相爭,排行榜見輸贏!

★三種規則,六套玩法,台數,底台,插花,完全自訂!







三種規則,六種玩法,保證物超所值!

正宗台灣十六張,香港十三張,日本十三張,全部收錄!

EverQuest®

THE SHADOWS OF LUCLIN™

www.everquest.com

無盡的任務 1.5代：黯影女神

踏入女神之月，30個光明與邪惡佔據的區域

黯影魔力賜與數百種全新技能：
法術暴走、魔人之觸、無心之箭、永恆魅惑等...

超級3D圖形引擎，重新製作的全世界、角色，體驗前所未有的冒險生涯

迎接新到來的冒險者：虎人與獸王









軟體世界

安德烈斯王城



各位親愛的國民們大家好！本月不但適逢聖誕節，又銜接跨年度的元旦假期，連續的假日成為各工坊發行新遊戲的重要檔期，許多強勢的遊戲在本月紛紛出籠，讓國民排行榜因此熱鬧了起來。比較值得注目的是，漢堂工坊的年度RPG大作－幽城幻劍錄，甫一推出便擠進前三名的寶座，想必後勢看漲，君無戲言！另外，光榮工坊的三國志Ⅷ，在一片三國遊戲的熱潮中殺出重圍，奪下第一名的寶坐，不愧是老字號的老牌子遊戲，在此賜獎章一座加以表揚。



嗨！我是御用商人柯里克(呵，不好意思，本月再度變臉><)，本月由於各工坊推出了強勢檔期遊戲，使得各商店也熱鬧了起來！銷售前十名中，有三名是新登場著，分別是：尋秦記、幽城幻劍錄，與三國志Ⅷ中文版。對了，本人經營的皇家商號於本月正式開幕，相信各位都拿到慶祝開幕的免費遊戲了吧，有空別忘了到我的皇家商號來看看有什麼好貨哦！！



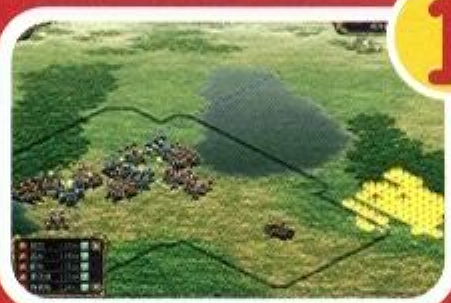
回函中獎名單

姓名	地區
徐一青	台北市
程海鵬	台北縣
詹義福	雲林縣
洪榮隆	高雄縣
陳信安	彰化縣
羅千益	新竹市
許晏豪	花蓮縣
李孟駿	高雄市
張智凱	台北市
游孟璋	台北縣
張文忠	桃園縣
顏聖哲	台北縣
程懿慧	台北縣
鄭慶宏	新竹市
林伯宣	高雄市
劉益昌	台中縣
洪煉明	台中市
黃文星	彰化縣
周忠政	高雄市
李政霖	雲林縣

（以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於12月25號以掛號寄出。）

國民排行榜

●統計日期：11月25日-12月15日 ●資料來源：軟體世界第152期國民戶口調查表



1 三國志VIII

- 台灣光榮
- 戰略
- 上回6
- 票數 557



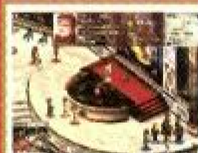
2 武林群俠傳

- 智冠科技
- 角色扮演
- 上回1
- 票數 498



3 幽城幻劍錄

- 漢堂國際
- 角色扮演
- 新登場
- 票數 382



4 超時空英雄傳說3

•宇峻科技 •戰略 上回7 票數 275



5 金庸群俠Online之神鵰大俠

•中華網龍 •線上角色扮演 上回3 票數 208



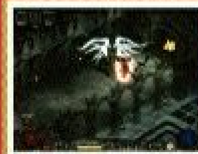
6 新仙劍奇俠傳

•大宇資訊 •角色扮演 上回2 票數 198



7 尋秦記

•智冠科技 •角色扮演 上回10 票數 154



8 暗黑破壞神3資料片：毀滅之王

•宇峻科技 •角色扮演 上回4 票數 110



9 幻翼傳說～露卡的魔獸教室

•弘煜科技 •角色扮演 新登場 票數 89



10 櫻花大戰2

•第三波 •戰略角色 新登場 票數 82

工坊銷售排行榜

●統計日期：11月1日-11月30日 ●資料來源：協力商店



1 天堂—水之都

- 遊戲橘子
- 線上角色扮演
- 上回7
- 票數 5019



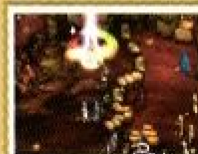
2 金庸群俠傳Online之神鵰大俠

- 中華網龍
- 線上角色扮演
- 上回1
- 票數 4676



3 尋秦記

- 智冠科技
- 角色扮演
- 新登場
- 票數 3293



4 超時空英雄傳說3

•宇峻科技 •角色扮演 上回4 票數 2918



5 幽城幻劍録

•宇峻科技 •角色扮演 新登場 票數 2835



6 武林群俠傳

•智冠科技 •角色扮演 上回2 票數 2688



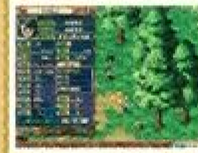
7 暗黑破壞神2資料片：毀滅之王

•松崗電腦 •動作角色扮演 上回3 票數 2371



8 三國志VIII中文版

•台灣光榮 •戰略 新登場 票數 2284



9 魔力寶貝

•大宇資訊 •線上角色扮演 上回10 票數 2249



10 紅色警戒二資料片：尤里的復仇

•美商藝電 •即時戰略 上回5 票數 2080

調查協力商店

北區：台興電腦　介安電腦　旭傑資訊　中興音樂　世新唱片　諾貝爾書城　基度山圖書　新宏榮資訊　古今集成文化　展書堂文化　創世紀電腦　宇宙電腦　龍武資訊　書耕電腦　幸福城

中區：東興電腦　益崧資訊　駿業科技　日本橋　三民書局　詠銘電腦　遠太電腦　龍軒書局　群欣電腦　易泰電腦　順發3C量販　諾貝爾書城　101電腦圖書　明樣3C中清店　飛碟流行玩具城　新世紀書局

南區：明樣3C博愛店　歸仁文化廣場　日本橋台南店　富均科技　北興電腦　光南　U23C　日本橋高雄店　城市漫畫遊戲　順發3C量販　有樂GAME館

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



又到了老編替國王開倉濟民的時候了，各位國民如果沒有收到令人滿意的聖誕禮物，別忘了每月到這裡參加王國的贈獎活動，也許幸運得大獎的就是你哦！本月除了國民戶口普查活動繼續大放送國民大獎－台碩Aspeed Zeus電腦外，為了慶祝由柯理克經營的皇家商號正式成立，每位國民不但都收到了免費的遊戲軟體，還有由光譜工坊提供給皇家商號的二十套富甲天下3可供抽獎，請拿出你的回函卡，選出正確的答案，讓自己具備抽獎的資格吧！

另外，皇家畫室也開始為期二個月的徵稿活動，請各位畫師們熱烈參與此次的「The Honor Reward」活動！詳情請見皇家畫室(P.46)，老編在此麻煩眾畫師們，把老編畫帥畫COOL一點啦～也許老編一高興，第一名的就是你也說不定，呵呵……..(阿雷斯按：哇咧～～真是濫用公權力，球員兼裁判！><)

最後，在此說明一下，任何參與王國建設的投稿，都會得到S幣與經驗值，累積經驗值可以升級，讓你成為王國內的重要人物。累積S幣則可以兌換獎品，未來王國將在皇家商號推出一系列可兌換的獎品，包括遊戲與相關周邊等等，所以，請愛用S幣，多多收集S幣，一定會讓你得到意想不到的好處哦！

國民大獎 台碩Aspeed Zeus電腦 一台



<規格>

CPL盃CS世界大賽，台灣代表選拔賽電玩決賽指定電腦

- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

本月獲得國民大獎的是……..嗯，各位國民請注意，萬一中獎的不是你，還是有機會的啦，因為本月還是繼續送出電腦一台，所以別灰心，請快把回函寄來，嗯，本月的幸運兒是，嗯，說到幸運兒，老編上個月居然對到統一發票二百元耶，好久沒那麼幸運了說……嗯，這個月中超值大獎的是，嗯，提到超值中獎，老編要在這邊潑點冷水了，中獎的別忘了付稅金，老編可沒錢幫你付……嗯，不說廢話了，中獎的就是…….老編!!!!! 哈哈，開玩笑的，麻煩各位看下一頁，呵呵…..(阿雷斯按：哇咧~~~這樣混版面也行!!!><真是#$xx!%)

國民普獎 AMD Athlon XP CPU 2名

本次國民普獎為AMD公司提供的Athlon XP CPU，採用OPGA封裝的這顆CPU，效能在1GHz以上，能在Windows XP作業系統下提供相當優越的性能，絕對有力拼Pentium 4的實力!! 本CPU經過鐵匠歐茲的認証，將送給兩名幸運的國民，相關搭配的主機板報導，請看<P.352歐茲的鐵匠鋪－Athlon XP的最佳選擇 VIA KT-266A>一文。



The Lucky Reward

國民大獎得獎人公佈！

台碩Aspeed Zeus電腦一台



終於不能再賣關子了，嗯，本月的國民大獎得主是：桃園縣　黃郁娟　恭喜你中獎並成為榮譽國民！請其他的人再接再勵，王國的財政至少還能支撐到國民戶口普查活動結束為止，所以請大家好好把握機會，投的愈多，中獎機會愈大哦！

The Honor Reward

新騎士誕生！！

Xbox　一台



聖獨角獸騎士團有新騎士加入行列了，於遊戲向上委員會、秘技開發室、魔王的洞窟等地方，奮戰不懈的范建翔，累積了130EXP與130S幣，不但由戰士升級為騎士，還一次抱走山葉機車、台碩電腦與Xbox一台!! 有點小疑問是，立志成為王國騎士的人，怎麼可以到魔王那裡用黑魔術師的化名大罵王國的遊戲呢？不過這不能怪他，這是王國制度設計有漏洞的關係，所以，國王最後決定接受他在魔王那裡取得的經驗值與S幣，歡迎他棄暗投明，加入騎士的行列！在此言明，以後任何投稿的國民，請先確定自己目標，所以，在魔王處得到的經驗值，不能累計到其他地方。同理，於遊戲向上委員會得到的經驗值，才能作為升級騎士的累積經驗值，不能與秘技開發室的賢者系經驗值或漫遊者旅店的勇者系經驗值累加，反之亦然！不過金錢還是萬能的，S幣可以累積通用！所以，范建翔再成為騎士後，經驗值為30EXP，另累積有130S幣，在此昭告大衆！未來還是會公布一連串的Honor Reward大獎，請沒有得獎的人不要氣餒，繼續努力！

The Lucky Reward

大學者誕生！！

GameCube



在此恭賀肉燥成為王國中另一名大學者！原本已累積80EXP與80S幣的　肉燥　，本期再度獲得遊戲仙人的青睞，又獲得20EXP與20S幣，已達到由學者升級為大學者的資格，並得到The Honor Reward－GameCube一台，請再加把勁，成為王國中除尼爾斯外的另一名賢者已指日可待！肉燥在升級為大學者後，經驗值為0EXP，另累積有100S幣，特此昭告天下！

The Treasure Jackpot

得獎者募集中...

勇者獎

PS2　一台



得獎條件　由漫遊者晉身為冒險家（EXP=100）

得獎候補　無><

救命啊～景氣不好生意清淡啊，怎麼都沒有人投稿啊，其他的大獎都送出去了耶！快來吧，我這裡可有漂亮的妹妹幫忙看店耶！快上門吧！不然等到PS3出了還在送PS2就糗了!!><。 (P.340)

贊助單位　山葉機車　捷友資訊

獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅

皇家畫室

王國畫家的作品展示場





咳……咳……抱歉，最近天氣多變化，所以有些感冒了，大家好，我是皇家畫室新駐派的畫師，我名字叫“索卡畢”，別搞錯了，可不是“畢卡索”ㄡ……咳…咳…，我本來是在是在周遊世界各地，來感受各地的藝術氣息，承蒙索特王賞識，讓我落腳於安德烈斯王國，成為皇家畫室主持人，希望大家沒事可以過來這邊閒晃，欣賞這裡展示的美麗畫作，我會在這邊等待大家光臨的，咳……咳…………

畫室公告

歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

皇榜公告

感謝各位子民們對王國事業的支持，如果沒有你們就沒有王國的存在。在上次公主畫像徵求結果成功之後，本王決定繼續主辦類似活動，本次主題人物並未限制，只要是安德烈斯王國裡面的成員，都可以成為大家筆下的人物，這次將會選出第一名、第二名及佳作數名，第一名將贈送100EXP、100G，第二名也有50P、50G，另外佳作人數視情況而定，每個人將贈與30P、30G，歡迎大家來讓畫室更加美麗。（老編註：本次結果將於155期皇家畫室公佈）

安德烈斯王國特區

這邊展示的是上次公主畫像徵求的後續稿件，這些迷糊的人民太晚投稿了，畫作在評審結果完畢之後，才送到畫室，本人覺得有些不乏佳作出現，所以拿出來給大家欣賞一下。



●Leo 獲得30EXP、30G

哇……畫的是蕾蕾公主的睡姿啊，畫得真是安詳可愛，只是蕾蕾那會睡的這麼安詳啊 ^^|||



●JILL獲得30EXP 、30G

我想蕾蕾公主一定高興的要死，因為JILL把她心目中長大的形象畫出來了 ^^



●馬雅婷 獲得30EXP 、30G

說……那陣風是不是你吹起的，還是那該死的G魔王的傑作……ㄏㄏ

「美」少女專區

相對於卡哇伊專區，這區都是放上大美女 ^^，各位男士在看完之後，記得把口水收回去啊 ^^



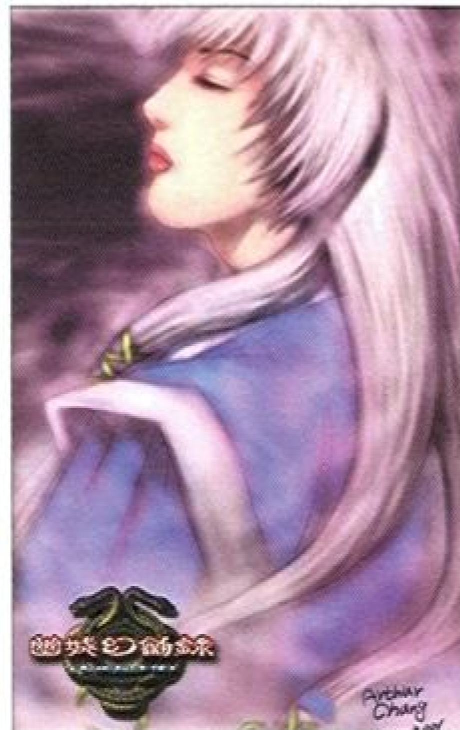
●京無 獲得 30EXP 、30G

美麗的蘇櫻，想必是很多少男心目中的偶像



●郭冠孜 獲得 20EXP 、20G

表現出女人堅忍的神情



●張文誌 獲得 20EXP 、20G

把冰璃的冰山美表現的不錯



●陳婉嫣 獲得 20EXP 、20G

我們感受到蘇千雪的哀傷



●志威 獲得 20EXP 、20G

楚楚可憐的華真真惹人憐愛

卡哇伊專區

這區都是放入超……可愛、卡哇伊的角色 ^^



●葉怡君 獲得30EXP 、30G

哇……把 Petit 畫得這麼可愛，這麼的活靈活現



●王韻嵐 獲得 15EXP 、15G

龍族在我印象中是寫實、硬派的，可以把她表現的這樣可愛，不錯 ^^

英雄專區

除了美女之外，遊戲還是有帥哥英雄的，因為美女需要英雄們來保護 ^^



●張坤榮 獲得 20EXP 、20G

這一身裝備就是你在《UO》的行頭嗎??^^



●Rain-Bow 獲得 20EXP 、20G

哇……《天堂》中如果出現這麼帥的妖精，想必會迷死不少女孩的

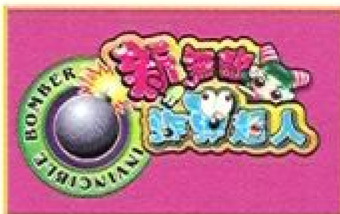
小兵立大功，炸彈往前衝！

新無敵炸彈超人　反撲韓國呱呱叫！

NEWS

最近市面上推出一款簡單易上手，內容又不失刺激有趣的動作益智遊戲　—《新無敵炸彈超人》，來吸引各個年齡層的玩家。令人感到意外的是，在國內外各遊戲大廠強勢大品的圍剿下，這款標榜趣味度極高的遊戲產品，異軍突起，小兵立大功，上市短短的兩個月時間內，連續交出國內十大暢銷遊戲的漂亮成績單。除此之外，在國內代理商大量引入韓國遊戲熱的同時，此款遊戲卻能逆流直上，反攻韓國等國際市場。這種以遊戲設計簡單性為出發點，輔以創意、趣味度、精緻化及流暢度的設計方向，卻也提供了國內遊戲開發商，研發路線的新思量。對極力想搶攻國際市場的國產遊戲，不失為新的策略行銷切入點。

老少咸宜的此款遊戲，操作相當容易，不到三十秒的時間，便能輕鬆上手，並且遊戲目的簡單明瞭。設計特點上主要有逗趣的造型娃娃、豐富的角色特質、地圖編輯功能、再加上區域網路對戰等優點。種種創意，確實比以往的 2D 動作遊戲多了一些不一樣的細膩及變化！這也難怪此款遊戲它能突破重圍，才一上市就能擠入十大暢銷遊戲的行列。在強調創意及智慧的知識經濟世紀，每一項獨特的見解，都可能是反敗為勝的主要關鍵，國內遊戲產業的國際策略，若能加強文化面及創意度，不也應該有以小博大的勇氣，用智慧挑戰有技術本位的國際大廠嗎？『臥虎藏龍』進軍國際成功的典範，不也引導了國內遊戲研發商努力的新方向？



流星雨下不停！

流星之戀
國人首部校園戀愛遊戲



校園戀愛養成遊戲一直是許多玩家喜歡的遊戲類型，玩家範圍相當廣泛，雖然大多數的校園戀愛養成遊戲都是男孩追求女孩的設定，不過這類的遊戲不但男性玩家熱愛，對於女性玩家而言更是愛不釋手，大概是因為真實的戀愛太不完美了，許多玩家寧願只在虛擬世界中戀愛，不管扮演愛人或被愛的任一方，至少能從遊戲的世界中感受到愛人與被愛的幸福。

不過這些校園戀愛養成遊戲大都來自日本，到目前為止，國人自製遊戲中並沒有這一類的遊戲推出；現在，由活氧軟體開發的《流星之戀》正是國人首部描寫校園男女戀愛的校園戀愛養成遊戲。

另外還有一則關於《流星之戀》 的天大消息，擔任本次《流星之戀》的人物設定畫家，正是名聲遍及日本與台灣同人志界的小林老師，《流星之戀》將是小林老師加入活氧軟體遊戲開發團隊的首部代表作。

Activision 勞軍團？！

重返德軍總部
美艷而性感的女郎代為宣傳

Activision 為使其最新的第一人稱射擊遊戲《重返德軍總部 (Return to Castle Wolfenstein)》能夠獲得良好的銷售情況，在宣傳上可謂是不惜重金，從前幾天發行的《重返德軍總部 (Return to Castle Wolfenstein)》遊戲 bonus CD 中，我們可以看到這些性感的宣傳女郎圖片！



NEWS　NEWS

ASCII 終不堪長期虧損！

Sega 母公司 CSK 集團宣佈放棄 ASCII 經營權



Sega 的母公司 CSK 集團於 26 日宣佈將出讓 ASCII 的經營權。即將接手ASCII的是Unison Captital旗下的一個投資基金。目前 Sega 和 CSK 共擁有 ASCII 51% 的股份。CSK 集團出讓 ASCII 一事並不會令人感到非常驚訝，因為CSK 才在不久前表示過將會放棄和本業無關的各項投資。

ASCII是日本電玩工業界的大型廠商之一。除了遊戲的發行工作之外，也是業界最大的書籍以及雜誌出版商。日本最具規模的遊戲雜誌《FAMI 通》就是由該公司所經營的。不過，近來由於業界景氣的低迷，使得ASCII今年出現了26億日圓的虧損，並使得公司的經營出現了危機。

目前尚不知CSK 集團的這個決定會不會影響他們對 Sega 公司的態度，因為之前一直有消息透露 Sega 公司目前最大股東的CSK 集團有意出售這些股權，而微軟則很有興趣購買。

時間証明一切的評論

3DO 公司 CEO 認為 XBOX 活不到明年年底？！

3DO 公司的 CEO Trip Hawkins 表示，儘管微軟和遊戲開發商之間密切地進行合作關係，但這仍然無法彌補微軟犯下的一些錯誤。Hawkins 指出，微軟進入 TV Game 市場的時間太晚，而且，引導它進入這個市場的是一個錯誤的理由。Hawkins 說：『微軟在一兩年前看到了 PS2 ，認為這是一種沒有採用微軟操作系統的電腦，決定必須採取某種行動。微軟推出的 XBox 實際上是一個 PC 產品，因為這可以幫助它盡快進入 TV Game 市場。在一個只有進攻才能生存下去的市場上，微軟基本上採取的是一種防御性戰略。』

Hawkins表示，結果將在不到一年的時間內變得非常明顯。他說：『在明年春天之前，微軟將必須設法滿足數百萬遊戲玩家對 Xbox 的強勁需求。接下來，微軟意識到它必須從任天堂或 Sony 那裡搶奪市場。我認為它將難以做到這一點，因為它進入的時間已經太晚了。在明年春天或者夏天，微軟將意識到所有一切都是一個錯誤。如果微軟在明年年底之前放棄 TV Game 業務，我將一點也不感到奇怪。』



還要動手！不用了吧！

e世代 最新紅外線遊戲控制器！

Cymouse



- 重量八盎司
- 價格約為 180 美元
- 預計在 12 月份上市

Maul Innovative公司推出了一種全新的頭戴式設備，將可以將頭部的動作例如：點頭或是轉向，轉成為電腦的指令來進行遊戲。

這個稱之為Cymouse頭戴式設備，可以利用裝置在使用者前額的紅外線感測設備，將頭部的動作轉化為滑鼠的訊號，重量只有八盎司，預計在 12 月份上市。

這項設備在電腦上面可以模擬搖桿、滑鼠或是USB 的控制器，並採用向量式的計算方式將訊號轉為螢幕上的指令，並讓玩家定義各種姿勢所代表的意義，像是開火、切換武器、瞄準或是進行其他的行動，完全不需要雙手來操作。Cymouse 價格約為 180 美元。

SNK 不死傳說上演

SNK 將透過其他遊戲公司復活！

BREMOA 決定和韓國的開發商 Megaking 合作，成立SNK Neogeo Korea 公司

著名的日本遊戲開發商 SNK 雖然在日前已經宣告無法進行財務重整，並宣佈結束營業，但據了解該公司的高層已經做出了讓SNK的遊戲能夠繼續延續的措施。

消息指出，SNK 已經在半公開的情況下將遊戲的版權和角色的肖像權移轉給一家叫做 BREMOA 的小型開發商。Bremoa 的現任董事長，同時也是 SNK 的前營業部負責人長野承認 SNK 其實等於是通過 Bremoa 公司進行重組。

另外，未來市面上仍然可能會出現以 SNK 名義發行的遊戲，不過會冠上韓國的字樣。BREMOA 表示該公司已經決定和韓國的開發商 Megaking 合作，成立 SNK Neogeo Korea 公司。未來這家公司的遊戲有極大的可能會回流到日本以及其他的地區。Megaking 是 SNK 的合作廠商，擁有著名動作射擊遊戲《越南大戰（Metal Slug)》系列的區域性版權。

百萬網路大搶答

腦力智力想像力，分秒必爭；手氣運氣超人氣，一氣呵成！

「百萬大搶答」預定明年一月中旬上市，請玩家密切期待。

多年來，智冠科技以穩健守成的模式、黑馬之姿站穩 PC 遊戲界與網路領域，以遊戲軟體的研發、製作及通路為主，穩紮穩打的方式於遊戲軟體界佔了一席之地。現在智冠將推出一款新的線上搶答遊戲，符合寓教於樂的主旨，老少咸宜、同兼教育娛樂功能。

『百萬網路大搶答』與你鬥智力、比手氣，挑戰你的機智與反應。透過多人連線的遊戲功能，參賽者必須與同場戰友一起搶答，搶答的介面輕鬆、活潑，答題過程卻是分秒必爭緊張刺激。搶答題庫包羅萬象、趣味橫生，隨機出題以及金牌、幸運之星等特殊道具的使用，都將讓你不虛此行大呼過癮。



沒有知識也要有常識，沒有常識也要常看電視，如果你有知識、有常識、又愛看電視，不怕與人鬥智力、比手氣，『百萬大搶答』讓你獎金獎品一把抓。全省超商或網咖，大錢不用花，只要點數卡，人人是搶答大俠！。

奧汀打敗阿里郎

三國群英傳 打入韓國市場！

在韓製網路遊戲軟體大舉入侵台灣的同時，奧汀科技最著名代表系列作《三國群英傳3》卻逆向打入韓國單機版市場，獲得韓國當地最大通路商『Shinsung Entertainment』以不經過其他代理商方式，直接與奧汀科技簽下五萬套的超高授權合約，成為這一波逆襲韓流單機遊戲軟體之中的代表產品。

據韓國『Shinsung Entertainment』執行長金東燦表示，由於三國群英傳的戰場表現方式，在 PC 上就屬於非常獨特的產品，加上本遊戲設計品質極為穩定，在1、2代銷售成績都非常的好。這次《三國群英傳3》人物設計直追日本水準，內容多了簡易的野戰攻城戰，更增攻防鬥智趣味，然後人數增加、混合兵種陣型，上百種武將技等等，讓人更增戰爭臨場感，讓他在一試玩之後，就做出立即簽約的決定。另外金執行長也表示，該公司熟識歐美多家代理通路商，目前已經請奧汀科技改英文版本，該公司將會把本套產品引進歐美市場。

奧汀科技表示，目前《三國群英傳3》預計在2002年一月將會在台、中、港、韓及東南亞等地同步上市！



人物肖像全都露！

三國群英傳 3 公佈其遊戲人物的肖像圖

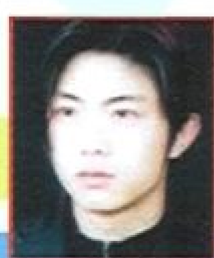
《三國群英傳 3》最近公佈了趙雲、張飛和貂蟬這三位三國時代名人的肖像，這款遊戲人物肖像的製作所採取的方式——即是收集玩家們或明星們的照片，然後根據這些照片製作成為微妙維肖的三國人物肖像。

趙雲、張飛和貂蟬在遊戲中的肖像和照片原型。









Square 公佈

太空戰士 XI 的官方網站

《太空戰士 XI》組隊模式曝光！



Square 下一款鉅作《太空戰士 XI（Final Fantasy XI）》的官方網站正式公佈，這款遊戲可能再創 Square 的新勢力。《太空戰士 X（Final Fantasy X)》在今年的市場上創下了新的里程碑，而Square的腳步沒有因此而停滯下來，下一波的計劃也隨即展開，不同的是新一代的太空戰士讓Square踏入未曾涉足過的多人連線遊戲領域之中。

而根據消息指出，Square 公司的下款《太空戰士》系列網路版又公佈了一些與組隊有關的消息。玩家的編組將是以小隊的機制來組成，每一個人員可以徵召二位同伴，但是小隊的數量不能超過六個人；而每一個小隊可以和另二個隊伍結盟，形成18人的探索隊伍。最先開始徵召同伴的人員，將會是這個小隊的領導者。

《Final Fantasy XI》的官方網站中可以看到展示出來的三種種族。FFXI 將在PS2 、PC 平台推出，日本地區預計將會於明年春天推出，有興趣的玩家可至其官方網站（日文版）查閱相關資料。



真的虧大了！

Square 執行長（CEO）換人做及打算賣掉電影工作室？！



日本Square這家受到許多玩家矚目的著名遊戲公司，在經歷《太空戰士》電影版的慘敗後，對未來又有什麼新的決定呢？

Square公司近期發表聲明，原先的COO（Chief Operating Officer，營運長）和田洋一先生將於12月1日晉升成為CEO（Chief Executive Officer，執行長）。和田洋一先生在昭和59年進入野村證券，於平成12年進入Square服務。在平成13年9月擔任Square COO一職。

而現任的CEO鈴木尚先生，於12月1日將轉為取締役會長。尚不知Square此次的高層變動和最近該公司的業績不佳是否有關係？！

而預計在接下來的三個月裡與美國的公司聯繫，將公司旗下的Honolulu電影製作單位出售，以補償《太空戰士》電影版所造成的嚴重損失。

據稱Square目前正在積極尋找對象出售Square USA、電影製作部門的部份或是全部的股權。到9月30日為止，《太空戰士》電影版由於未能達到預期的票房，已經損失了1億700萬美圓，目前他們的電影製作單位中包括了220位以上的程式設計師、技術人員和美術設計人員。

又是一部『聯合國』主機

Xbox 可能存在相容性問題？！



微軟剛剛推出了家用遊戲機『Xbox』，但它自己並不參與製造業務，而是採取委託他人生產的方式。其中在硬碟部分，微軟已就Xbox的HDD供應問題與Western Digital公司及Seagate簽署了協定，這款Xbox中就嵌入了WD公司的產品，型號為『WD80EB』。它是一款Xbox專用硬碟產品，容量預計為8GB。也有些Xbox中嵌入了希捷公司的硬碟，其容量似乎為10GB，屬於一般個人電腦的通用型號。更有某些Xbox配備了美國Conexant公司的視頻編碼器LSI，其型號為『CX25871-14』，而這台Xbox中，視頻編碼器LSI的型號尾數為『-13』，極有可能是採用了不同的LSI。

這種零件的差異對於遊戲機性能究竟有多大的影響目前尚不清楚，但一般情況下，任天堂及Sony等家用遊戲機製造商除了為提高LSI的集成度外，均儘量避免使用不同的元件。這主要是為了確保遊戲機能夠按照遊戲內容製作者的意圖進行工作，而不會發生不相容性問題。

Square總結最近遊戲業績

Square 公開了他們至2002年3月中期結算的結果



《太空戰士X》在日本的總銷售量約為248萬套，手掌機WSC上的《太空戰士II》的銷售量約為33萬套，《Blue Wing Blitz》的銷售量約為13萬套。海外方面，《太空戰士5、6合集》銷售量約27萬套，歐洲發售的動作遊戲《(The Bouncer)》則約為13萬套，國內外總計銷售量約為397萬套。

而在接下來的日子中，預計發售的軟體，如《ALLSTAR PRO-WRESTLING II》、《Kingdom Hearts》、《Romancing SaGa》，預估總銷售量將可達到420萬套，即將在北美發售的《太空戰士X》，也預估將有與日本相同約240萬的銷售量。

在網路事業方面，Square表示，他們即將推出的Play Online服務，收費上將可能是在每月10美圓左右，初期預估將會有15萬人成為會員，將遊戲帶上廣闊的網路世界！Square也將擴展到PC平台，創造出更多更受玩家歡迎的遊戲。



石器時代聖誕搶先版

初回限定版人形 聖誕節彩繪上路

喜愛石器周邊的玩家請注意，華義國際將配合2.5版精靈王傳說上市，同時推出全球限量500套的『石器時代初回限定版人形』，這套人形採毀模全球限量500套，原形樣本送至大陸及韓國、日本等代理公司，導致各代理公司紛紛下單訂購，就連各當地員工都爭相購買，經華義國際與各地區協調後，最後配量為台灣配量100套、韓國配量100套、日本配量100套、大陸配量200套，全球限量500套出版後毀模絕不再版，對愛護石器的玩家來說，初回限定版人形在台灣只剩有100個機會，可見未來增值空間絕對是可期的。

初回限定版人形分為塗裝完成版與未塗裝版，塗裝完成版每隻定價NT 1500元；未塗裝版，每隻定價NT 1000元，全部採用樹脂材質，1：6比例，人形全高18－28 cm，重量800－940 g，預計於90年聖誕節期間限量推出，購買成為今年的聖誕節禮物或是石器朋友生日贈禮，絕對讓他感動的流下眼淚。於12/25日前於華義遊戲網(www.waei.net)上預購者，還可享有九折優惠，絕無僅有優惠的機會，喜愛石器的玩家千萬別錯過喔！

在WCG會場上公然宣揚台獨？！

大陸抗議台灣玩家以青天白日為隊旗？！

WCG賽事期間，發生了台灣代表團使用違反WCG指定隊旗的所謂『中華民國』國旗的事件。為此大陸代表團鄭重向大賽組委會提出抗議：

WCG組委會：

鑒於WCG台灣代表隊在比賽期間的多種場合下公然宣揚台獨？！並打出違反WCG指定隊旗的所謂『中華民國』國旗。這些行為傷害了『中國人民』的感情，也違反了中韓建交關於台灣問題的基本原則。因此中國WCG代表團正式向WCG組委會提出交涉，大陸方面要求：

1、組委會在正式場合下對此時間進行公開表態
2、台灣代表團必須立刻停止上述行為
3、組委會要求台灣代表團在正式場合下公開道歉？！
4、同時我們將視事態發展保持繼續繼續交涉的權力

上述為WCG組委會在其官方主頁所發出的公告。



WCG閉幕、CPL接棒

頂尖高手亮相CP《Counter-Strike》世界大賽



在WCG大賽結果揭曉之際，另一場世界大賽已經上演。於美國德州達拉斯舉辦的2001年CPL《Counter-Strike》世界大賽之正式賽程已經展開，包含台灣代表隊XCP在內的64隊，已經開始進行正式賽程之第一輪單淘汰賽，台灣代表隊XCP將出戰第一輪對手Weed Warriors。

同屬亞洲隊的日本代表隊則已經晉級前32強，台灣代表隊XCP在休息兩日後，將與稍後進行此行之第一場比賽，新加坡代表隊亦與近日進行第一場比賽。

本次Cyberathlete Professional League主辦之2001年CPL《Counter-Strike》世界大賽除了比賽活動之外，還包括了Lan Party活動，許多來自世界各地的玩家（包括選手與非選手）攜帶自己的電腦來到會場同樂，超過400台電腦所組成之BYOC Lan Party區可以說是整日戰鬥吶喊聲不斷，與正式比賽相比儼然就像是另一場非正式的世界大賽。



大者恆大 市場不變的定律？！

微軟再出重金 意圖收購兩家遊戲公司

目前北美遊戲界最熱門的傳聞，當屬微軟將再度發揮銀彈攻勢，想用大筆銀兩收買美國的遊戲公司擴充實力，為其Xbox主機造勢，除了盛傳Take-Two公司已為微軟的囊中之物外，現在最新消息是微軟還看上了另一家遊戲大廠商Infogrames，並打算把這兩家大公司同時納歸旗下。

資本雄厚的微軟可動用的資本高達400億美圓，而微軟也很懂得利用這一最大的金錢優勢為自己爭取到有利的地位。根據美國金融時代雜誌的報導，微軟早在今年六月就與Take-Two公司接洽討論併購事宜，Take-Two公司最近大為紅火，叫好又叫座的《江湖本色（Max Payne）》、《GTA3》都是該公司的作品。上周兩家公司似乎已達成協議，微軟併購Take-Two的傳言一時間甚囂塵上，而利多消息連帶使Take-Two的股票走勢強勁。

不過微軟似乎覺得收購一家遊戲公司還不夠，現在最新消息是微軟搞定Take-Two後，下一步將跟歐洲遊戲大廠Infogrames洽談密切的合作，這家歐洲大廠自今年八月也跟微軟越走越近，光在歐洲就預計發行八款Xbox遊戲（SEGA在歐洲的所有遊戲都是由Infogrames負責發行的），動作積極，但微軟目前並未針對這兩起未確定的傳聞發表任何意見，所以在還沒聽到任何官方消息發表。

模擬也上線！？

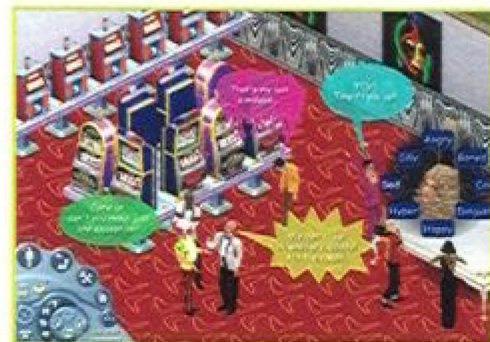
模擬市民線上版 確定將會於明年推出！



由EA目前在電腦遊戲界大紅的單機模擬遊戲《模擬市民》系列改編而成的多人網路模擬遊戲《模擬市民線上版》將在明年推出。

《模擬市民線上版（The Sims Online）》目前正由Maxis加緊製作中，預計將在2002年下半年推出，在遊戲中玩家將會扮演遊戲中的人物，與其他玩家們在虛擬的世界中互動。

這款遊戲和單機版相比，除了支援多人連線外，還加入了新的社交動作，並新增了不少特色。喜歡《模擬市民》的玩家們到時可以看看這款名作網路化後是否依然魅力十足。





望穿秋水又一回！

魔獸爭霸3（War Craft 3）再延期

等了又等的《魔獸爭霸3（War Craft 3)》這下又得讓玩家們再磨點耐心了。最近在網路上傳言，據說Blizzard的即時戰略大作《魔獸爭霸3（WarCraft 3：Reign of Chaos)》已預定會在明年初開始進行Beta測試。但是經過向Blizzard官方証實的結果證明，原來這只是個『謠言』，因為現在Blizzard也無法確定進行測試的準確時間，看來玩家們還得苦苦等待。



Blizzard的大作《魔獸爭霸3》曾在今年E3時聲明將會在今年年底上市，後來又宣佈將延至明年年初，但在求好心切下，Blizzard又把《魔獸爭霸3》的上市日期改為明年明年七、八月份。雖然一再延後，但《魔獸爭霸3》上市時將會有不少改變，除了可選擇的種族新增了四種之外，使用新的3D引擎，加入新的角色扮演元素等等，將會帶來更多的遊戲樂趣。玩家們可以參考最新的遊戲畫面或至官方網站查閱最新資料。

電玩獎助學金？！

遊戲商將贊助WCG電玩冠軍『曾政承』上大學

本國電玩選手曾政承一戰成名，成為台灣第一個擁有世界冠軍頭銜的電玩高手，除了他的成名過程及高額獎金之外，其中斷的學業也成為各方關注的焦點，為了幫助他升學之路走得更順暢，一家遊戲軟體廠商公開宣佈願提供曾政承獎助學金直到他念完大學，並邀請他做為遊戲指導員。

華義國際公司總經理黃博弘指出：曾政承得獎的光耀之後，他的未來更令人憂心，身為軟體產業的一員，華義國際有責任伸出援手，最近會對曾政承提出他們的資助計劃，而未來要念什麼學校、向哪個專長領域發展，還要看曾政承的想法。至於會提供多少比例的獎助學金，這些必須等到雙方見面之後再行討論。黃博弘表示，遊戲產業大致可分為企劃、程式、美術、測試4個層面，以現在曾政承的功力，可擔任遊戲指導員工作，對於新遊戲的企劃工作也可參與，華義國際有意願邀他加入華義的行列，至於程式與美術因屬於比較專業的領域，如果他的興趣在這兩部分，則必須經過長期訓練才有可能勝任。

哈利波特熱潮橫跨多平台

《哈利波特》四種平台版本的遊戲將與電影同步推出！

Electronic Arts對外宣佈，由J.K. Rowling著作在全世界各地共115個國家推出銷售超過十億本，翻譯成28種語言的暢銷小說哈利波特改編而來的遊戲軟體，將與目前備受萬衆期待的首部哈利波特電影，將同時約於11月正式推出。

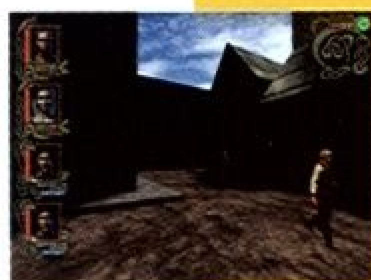
《哈利波特：神秘的魔法石（Harry Potter and the Sorcerer''s Stone)》遊戲將推出四個不同的遊戲平台版本，除了PC版之外，也還包括了PS、GB、GBA等不同版本。



而不同平台上推出的《哈利波特：神秘的魔法石》，其遊戲的方式及主題也會有所不同，像是PC版本的《哈利波特：神秘的魔法石》，主要採取的是類似Quidditch的遊戲方式，結合了冒險、解謎及動作等要素。另外，EA也計劃在明年推出次世代主機版本的《哈利波特》系列遊戲。

絕不讓哈利波特專美於前

3DO著名RPG系列遊戲 魔法門第九代將於明年3月份上市







3DO歐洲分公司於12月3日公布了該公司歷史悠久的電腦RPG《魔法門9（Might and MagicIX)》，並宣佈該遊戲目前預計在2002年3月推出。一直以來《魔法門》系列就一直與《創世紀（Ultima)》、《巫術（Wizardry)》並稱電腦三大RPG系列，而且以其高難度著稱，這次《魔法門9》的劇本一樣由系列製作人Jon Van Caneghem負責，遊戲時間預計為60小時。

《魔法門9》故事描述的是一群海盜在回程途中遇到暗礁，船擱淺在一個神秘小島，一個地圖上沒有標示的小島上，新的冒險旅程就在這個神秘的小島展開了。遊戲採用的是Monolith公司的『Lithtech 3D』引擎製作，遊戲畫面表現相當亮麗。



遊戲劇場：精彩戲碼　四劇齊出

編劇/大學老姚著

本月我們遊戲劇場推出了四部小品劇，雖然劇目的長度都很有限，可是精彩度可是一點都不打折的喔！轟動大街小巷的哈利波特、動物園中可愛的企鵝、超漂亮的小美女陳予新、以及一年都要來一次的資訊月大拜拜，都會在我們的表演中登場。就請大家仔細觀賞囉！





賢者　尼爾斯

遊戲劇場

位於王城外半露天表演台，會定期演出有關遊戲的劇目，供人民休閒時觀賞。

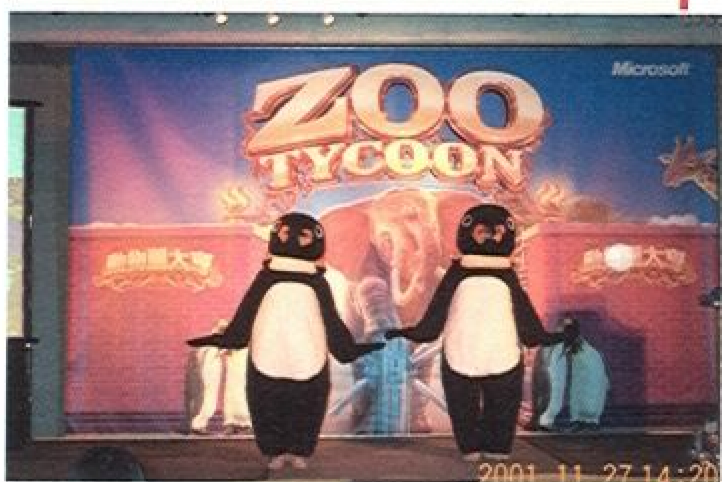
動物園大亨　教你經營屬於你的動物園

第一幕

常推出經營策略遊戲的微軟，選在這個企鵝寶寶誕生、無尾熊結婚的熱鬧時節，推出一款大家可能一輩子都沒機會去從事的行業的遊戲－「動物園大亨」，讓玩家經營屬於自己的動物園。在記者會上不可或缺的要邀請到目前鎂光燈的寵兒、動物園現在最紅的動物－企鵝來到現場，ㄟ，不要驚訝，當然不可能是真的企鵝！而是企鵝舞蹈秀囉。活潑大方的工作人員身著企鵝裝跳起舞企鵝舞，為「動物園大亨」的遊戲上市發表會揭開序幕！

企鵝舞蹈秀的表演非常可愛喔！





第二幕

一向以舞台劇方式在遊戲上市記者會中介紹遊戲的微軟，其實在介紹中就會將待會兒要送的大獎的問答題含在裡面。這一次大家也非常津津有味的看著遊戲介紹，看展示人員是怎麼把恐龍關進去大籠子裡、又怎麼讓獅子跑出來咬人………。果然馬上現場就考起各媒體及觀衆了，動物園大亨的周邊商品也一一送給答對的觀衆。不過既然要經營動物園，經營概念還是要有，像是讓最受歡迎的動物被安排在最後面，讓參觀動線可以一路經過精品店、漢堡店、飲料攤等等增加動物園內其他的營收，也是很重要的賺錢策略哩！

現場的即時問答當場送出了不少獎品





第三幕

記者會上更邀請了「高雄壽山動物園」的園長張博宇先生前來致詞，與現場媒體朋友分享他的園長體驗。玩家猜猜看在「高雄壽山動物園」裡最受歡迎的動物是什麼？呵呵，是常從山上來找遊客要東西吃的野生獼猴，還有長的很像浣熊的小熊貓哦！大家有空可以去瞧瞧。

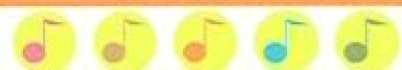


壽山動物園的園長也來到現場囉！



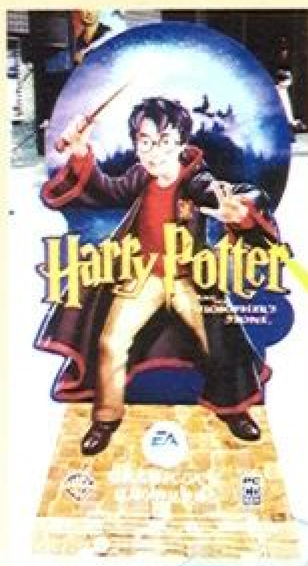
台灣微軟周文英小姐、壽山動物園園長張博宇先生、台灣微軟副總蔡祖馨先生，共同合影。

哈利波特的魔法斗篷籠罩華納威秀



第一幕

稍微不像前幾天那麼冷颼颼的空氣，午后陽光溫暖的灑在華納威秀中庭廣場中一群魔法師的身上……，什麼？魔法師？我有沒有看錯？哦，原來是美商藝電為了PC GAME「哈利波特：神秘的魔法石」上市，工作人員特地裝扮成故事書中的魔法師扮相，辦起了一場園遊會與哈利波特迷們的同樂會－「哈利波特的開學典禮」！與現在當紅的電影「哈利波特」招牌剛好相映成趣，讓這個活動看起來更是盛大。



電影看板與遊戲看板相對應，有相輔相成之效。



第二幕

新生報到區就是小朋友們登記拿取表格，還可以過關玩小遊戲拿獎品，並且讓小朋友的爸媽可以登記購買最新的PC GAME「哈利波特：神秘的魔法石」的地方。活動現場佈置成遊戲中的魔幻場景，當然啦，少不了四大學院，像是赫夫帕夫學院、葛來芬多學院等，都是依照其學院特殊屬性的課程，設計成與現場小朋友同樂的小遊戲，包括〔魔法練習〕與〔符咒學〕關卡．．．等，更有驚人的〔意若思鏡〕，讓小朋友動腦也動手，還能試玩最新的PC GAME「哈利波特：神秘的魔法石」。看著爸爸媽媽帶著小朋友大排長龍，小朋友也一關一關的過關玩下一個遊戲，對於哈利波特更是朗朗上口，像是哈利波特拿手法術和最喜歡的東西都倒背如流。

由遊戲封盒做成的聖誕樹。







報名現場也有不同學院可選擇。

魔法學院的新生來報到了。



第三幕

這麼盛大的活動，角色扮演迷們怎麼會錯過？馬上看到11位COSPLAY的玩家站在街頭供媒體拍照，哈利迷看的出來他們是誰嗎？舞台上，魔法大姊姊邀請現場的小朋友一起觀賞魔術師的表演，並且抽問小朋友關於故事中的問題，現場贈送「哈利波特」的專屬週邊商品，像是經典卡片書或是手機吊飾等，好康的讓現場小朋友搶著要！將當紅的電影或是小說改編成為電玩遊戲不是頭一遭，不過這一次，先是在全球造成一股魔法與想像力的旋風，如今推出老少咸宜的電腦遊戲，相信一定能搭上這一股熱潮，趁勝追擊，也能在這混亂的世界中，保持一股赤子之心的清流，讓大眾獲得紓發想像力的管道！



猜猜看他們扮演的是誰啊？



哇！魔法師現場表演了，真是精采呀！

豎琴美少女陳予新 代言「龍族之決戰天下」



第一幕

一直備受龍族迷期待的V0.69國戰版本終於要釋出了！這一次釋出了大規模的資料，包括了官方的國與國對戰系統、全新公會系統、教學模式新手村、轉職系統以及間諜任務的改版。記者會上特地邀請了清新可人的偶像陳予新，化身為資料片中新手村的NPC「豎琴美少女」來帶領玩家進入新手訓練，予新一進場就被衆電視媒體包圍訪問，可見其超人氣和吸引度！



龍族之決戰天下的周邊商品展示，種類非常豐富。



陳予新到現場就廣受媒體包圍。

第二幕

陳予新全身著白紗在兩位主持人活力阿娟、丹尼斯的介紹下登場，她表示是第一次做這樣子裝扮的她覺得很新鮮，不過最近代言了多項產品的她看來還不生疏，才15歲的陳予新，說起話來還頗有李玟COCO的神韻呢！



別看陳予新小小年紀，接受訪問時她可是對答如流喔！



現場兩位活潑可愛的主持人。

第三幕

陳予新在現場表示，平常雖然趕通告趕到沒時間跟同學出去逛街，也還沒接觸過這款遊戲，不過她可是有認真做過功課的，也發現了線上遊戲的迷人之處，難怪同學都在談論。現場特地安排一場會戰，讓予新與第三波的資訊總經理周謀式先生交手，想當然爾，美女總會有英雄相助，其結局必定是皆大歡喜囉！



陳予新在現場上線體驗龍族的世界。

豎琴美少女的裝扮真是非常動人呢！



12月資訊展 遊戲產業吹冷風～



第一幕

每年十二月的資訊月又到來，今年的資訊展放眼過去，熱鬧的氣氛絲毫不覺景氣低迷。許多每年必到的廠商一樣報到，也多了許多小單位的攤位，折扣、優惠滿天飛，想要來個年終拼現金。不過有到場的玩家一定發現，這一次遊戲廠商幾乎不見蹤影，實在很怪異吧！手持資訊展地圖，先來去看看最近新上市的「動物園大亨」的微軟現場，主持人和企鵝正在為觀眾解說遊戲步驟，企鵝要主持人趕快幫他做一個舒適的家，要冰冰涼涼哦！主持人也幫參觀企鵝的民眾多擺了幾張舒適的坐椅在企鵝的圍欄前，呵呵呵。當然介紹完後的問答就送出了許多「動物園大亨」的周邊商品，有T 恤、CD 包和撲滿。再來前進至華彩的攤位，一樣以賣場為主，特價活動持續進行。



在資訊展中，微軟的動物園大亨請出偽裝企鵝來到現場與觀眾進行問答，大送獎品。

第二幕

再來看看二館，有「大宇」和「昱泉」兩家遊戲廠商的攤位。大宇的攤位正進行「魔力寶貝」問答活動，底下一群黑壓壓的民眾爭先恐後的想要被主持人欽點，拿到「魔力寶貝」的贈品。主持人打扮成「魔力寶貝」中可愛的角色，活力十足，魔力寶貝迷們也熱情的支持，看來這款遊戲受歡迎的程度不低呢！館內還有「魔力寶貝」、「英雄」的周邊商品展示，遊戲的試玩區也擠滿了玩家，也有進行小比賽－「新手任務限時大競走」，和「魔力出拳一二三」，只見電視牆上兩台電腦上的人物以可愛的姿勢出拳，真是可愛極了！每天下午兩點還會公開PK 賽，供玩家一起來挑戰，現場準備了一堆大獎給優勝者，也邀請了「魔力寶貝」電視廣告中的S.H.E.親臨現場為玩家簽名，並且一起和玩家進行一些活動。

以遊戲中的人物裝扮出場的主持人。





大宇全球的魔力寶貝引起許多人圍觀。



魔力寶貝及英雄的周邊展示，非常的精彩。

第三幕

行至昱泉的攤位，這一次昱泉在會場上的一角，是以展示「笑傲江湖2」以及「笑傲江湖網路版」為主。昱泉近期均將主力重心放在「笑傲」這兩款遊戲上，現場提供玩家試玩，屬於靜態的展示活動。

整體來說，這一次的資訊展少了媒體的造勢，感覺上大家也只是去找特價品，在展場上的活動與氣勢也薄弱許多，最重要的SHOW GIRL是最不可少的活廣告，倒是一年比一年漂亮多了哩。年關將近，卻在此時感覺到遊戲業界的寒流來襲，還是祝福遊戲業界平平安安的度過難關吧，資訊展少他們真是遜色不少呢！



大螢幕上展示的是笑傲江湖 2 的畫面。



笑傲江湖網路版也是這一次展出的重點。



現場僅提供玩家試玩遊戲。





號召150萬會員一起迎向2002年











History of Lineage 天堂全資料典藏錄　近期上市

一本關於天堂的歷史回顧・一本有關你我的美好記憶・一本屬於分享天堂的喜悅・一本值得收藏的天堂年鑑

遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
TEL:0800-031500 客服傳真:+886-2-8226-9936 http://www.gamania.com

研展開發

Have a good GAME!

西風狂詩曲正傳

THE WAR OF GENESIS III

創世紀戰3

2001年初冬 創世紀戰3 震撼登場

韓國最大遊戲雜誌PC Player 與1200萬遊戲人口共同評比為

最受玩家期待遊戲、最佳銷售遊戲軟體、最佳遊戲獎

最佳背景音樂獎、最佳美術獎、最佳動畫獎

創世紀戰3玩家同樂會讓你買一送多

創世紀戰3精美海報、正版遊戲…等多重好禮讓你一次抱回家

12/1.12/2我們NOVA見，詳情請洽 www.gamania.com

●190關超魄力元素魔法攻擊



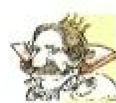
●獨特攻擊兵器一魔仗機登場



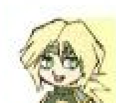
●強大傭兵部隊作戰指揮系統



gamania®
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO LTD
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
TEL: 0800-031500 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com









究極GAME館

展示王國強勢石盤的展覽館



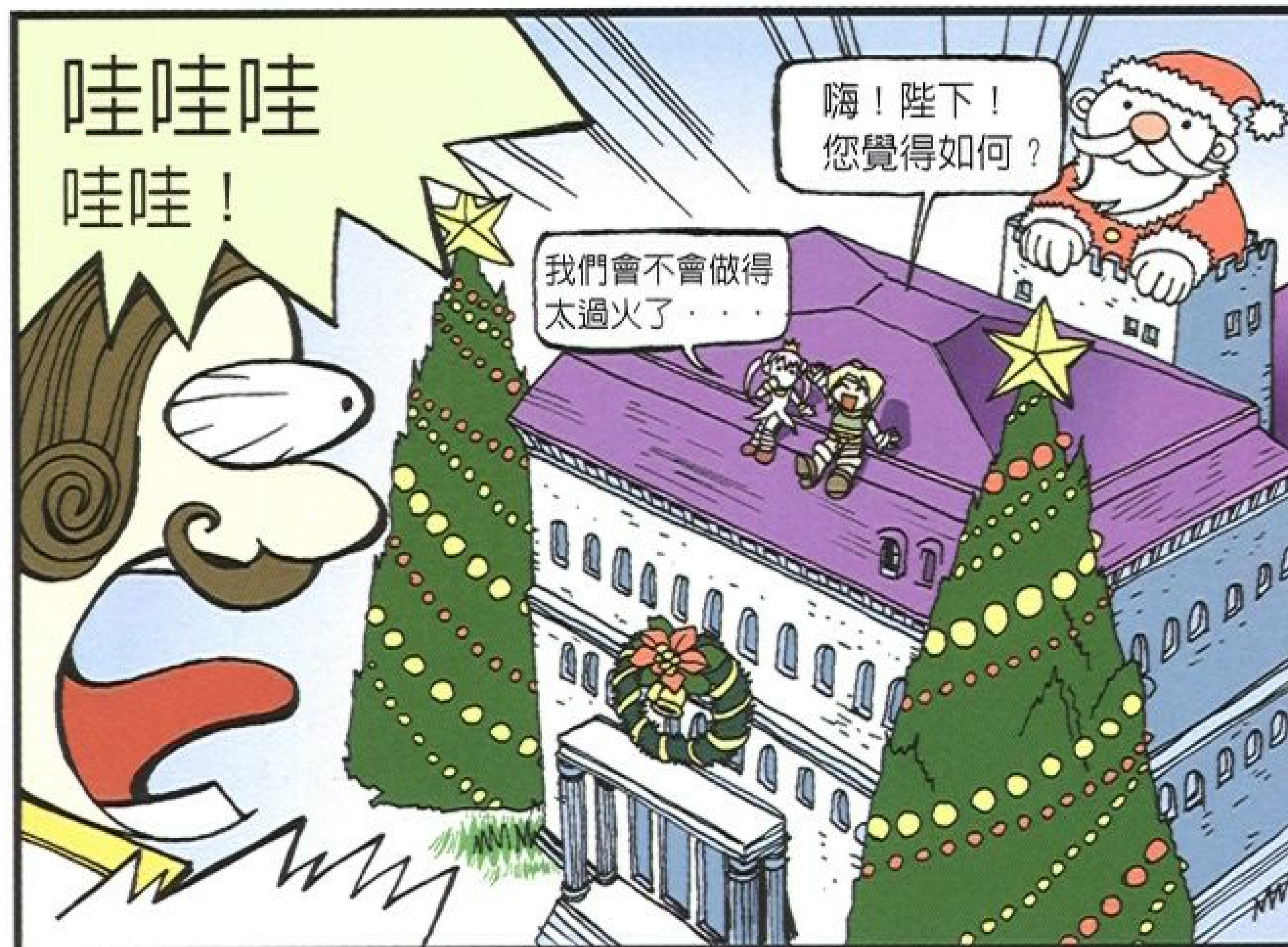




一周後







新劍俠情緣



- 研究製造所：西山居
- 販賣流通所：智冠科技
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：P-300．64MB

預定推出日 2001年 12月

自97年4月推出《劍俠情緣》以來，一直為人津津樂道就是它採用了即時戰鬥系統；而之後的《劍俠情緣2》推出，更是將大陸武俠遊戲的製作推向一個新的高潮。而現在小藍要介紹的就是這款全新的《新劍俠情緣》，雖然這是基於1997年《劍俠情緣》的劇情所編著，但在許多細節的表現上卻顯得更為豐富及合理，雖然做了些許的更動，但這些更動就是為了要讓王國的子人們感受到更精彩的《新劍俠情緣》，這樣了解了吧！不要再吵我了！想我在世界瞭望台上練劍，就是為了要和魔王一決高下，贏得騎士團長─沙雷納的青睞，魔王來吧！看招！^^嘿…哼…哈…！嘿…哼…哈…！



◀全新繪製的獨孤劍

風雲再起─新劍俠又出江湖

何為劍？是否手中三尺青鋒方為劍？

何為俠？是否名冠武林至尊即是俠？

在宋人看來，金國的夜有些詭異，特別是這樣無月的夜。

兩個黑影在夜色中閃過，在金營外停了下來，夜梟劃過靜夜的天空……



▲軍隊安營紮寨場景

兩個人的身影快速的接近粘罕的營帳。

營帳內，一名書生正將手中的圖獻給金國的頭領粘罕。

“粘罕首領，此圖名為『山河社稷圖』，我將此圖獻與首領，望首領笑納。這圖上標示了大宋江山的各處關隘要道，首領如有此圖，大軍南下定易如反掌。”

“哦？”粘罕兩眼放出渴望的光芒：“拿來我看。”

書生正欲上前將圖遞與粘罕，帳外兩個人低呼一聲，疾衝入帳，其中一人將圖搶在手中。

粘罕驚了一下，當看到圖已落入他人之手，不由得怒火中燒。“來人，把他們給我拿下。”粘罕大聲的喊叫。

粘罕的喊聲已經召來了大批的金兵，現在他們已被團團圍住。

“張風，快走！”一個人對另一個人說。

“獨孤兄……”另一人欲言又止。

“別說了，快走！”張風心有不甘，咬牙轉身飛快地離開了戰場。

身後轉來了一聲悶哼，然後只聽得金兵大喊：“他受傷了，快抓住他。”

獨孤雲的眼睛被血糊住了，但終究是寡不敵衆，“嗆”的一聲，他的劍被打落地上。

金兵一擁而上，無數長槍的槍尖指向獨孤雲咽喉。

“我要死了？”獨孤雲喃喃低語：“兒子……爹要走了。”

他眼前，有一個小小的身影在晃動，那是他的兒子，正在拿差不多和自己一樣高的劍奮力的舞動。

“劍兒，為爹報仇。”在這樣一個時刻，他臉上竟露出了笑容。

十二年後，衡山上，一個少年在晨曦的映襯下舞起了三尺青鋒……



▲城外好風光



◀各個場景刻劃細緻

厚積薄發 西山居再創輝煌

月黑，風高。一個人影在金兵大營裏掠過，閃到一名快要睡了的金兵身後，悄無聲息的結束了他的性命。鏡頭一轉，金國丞相韃懶正在帳外觀看金兵操練，一名金兵探子匆匆跑上前來，告訴丞相說有要事稟告，韃懶向前幾步，準備聽探子的緊急軍情，只見那探子飛身而起，一刀將韃懶刺死。衆金兵大吃一驚，忙團團圍住那名探子。原來那探子正是剛才殺金兵的人--衡山派掌門劉輕舟，他見刺殺韃懶已獲成功，就轉身向營外逃去，可還沒等他逃，從一個角落裏轉來了得意的笑聲，真正的韃懶從一個營帳後現身，原來這都是一個引君入甕的計謀，被劉輕舟殺掉的，是他人假扮的韃懶。劉輕舟大驚，欲再刺韃懶，可已被金兵重重包圍，無奈，只好衝出一條血路，殺將出去……

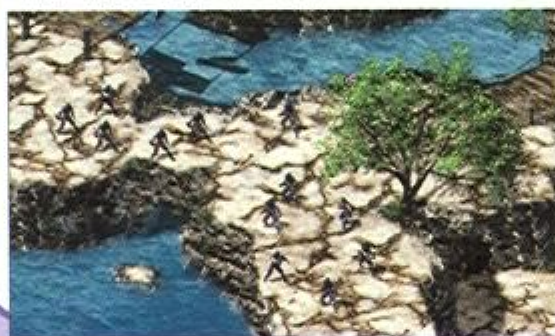

▲村莊畫風精細

《新劍俠情緣》的背景發生在烽火連天的南宋時期，在這個真實的歷史背景下，引出了一幕幕武林的恩怨紛爭。遊戲中，既有岳飛、韓世忠、秦檜等歷史人物，也有獨孤劍、張如夢、南宮彩虹等一代武林豪傑。『以情感人』不再是故事的主線，取而代之的，是揭露武林的陰謀，以及在侵略和反侵略的故事中所引出一段段蕩氣迴腸的武林傳奇。

人物性格刻劃細膩


▲重新繪圖，只為呈現更完美的場景

楊瑛是《劍俠情緣》的第二女主角，她在遇到獨孤劍以前一直是女扮男裝的出現的，她身為一幫之主，精明果敢、沈穩幹練，但是在面對自己對獨孤劍的那份感情時，卻十分的隱忍和內斂，她因為知道獨孤劍已經心有所屬，所以即使自己一顆芳心已牢牢繫在他的的身上，但從來不會表露出來，而且默默的陪伴在獨孤劍身旁。在《新劍俠情緣》裏，為了使人物性格更加豐滿感人，製作者在繼續賦予楊瑛冷靜果斷的巾幗豪情的同時，也有意識地加強了她細膩豐富的內心情感的刻畫。為了生動地表現楊瑛委婉的將自己的心意告訴獨孤劍的那段情節，企劃仔細的推敲了對白中的每一字每一句，既要符合楊瑛的性格，又要讓楊瑛將自己的心意表達清楚。同時還用心良苦地為他們營造了一個浪漫唯美的氣氛，"天王幫後花園"的那一張地圖為了滿足劇情表現的需要，就曾經易稿達四次之多。



拿出智慧，解開謎題

西山居的遊戲以具有濃郁的民族特色、表現深沈的民族精神著稱，這一點《劍俠情緣》系列較其他武俠RPG表現的更加突出。遊戲中再現了主角獨孤劍的成長經歷，從師傅被人所害，留下的一封血書開始，獨孤劍踏上風波險惡的江湖之路。那時正值南宋年間，金兵大舉入侵中原，獨孤劍不僅要面臨家仇，還要面對國恨，從血書到江河社稷圖的秘密，整個遊戲如同一個謎語，而謎底是在整個故事的進行當中如抽繭剝絲般一點一點浮出水面的……

就像成都五劍堂，是五色教的總舵。在《新劍俠情緣》中，主角在成都的整個經歷將會被設置成重重的謎題，環環相扣，直到追蹤至五劍堂，謎題方才解開。雖然謎題的難度並不是很高，但仍需要玩家去想、去思考、去體會。而五劍堂的戰鬥，促使企劃們在討論之後，決定採用一種全新的戰鬥設計，讓敵人使用陣形進攻，玩家要控制主角打敗敵人，將會有更高的難度，而打鬥場面也將變得更為華麗和絢爛。當然，在遊戲中也少不了一段段動情的愛情故事。


▲金兵正在預謀攻打中原

忠於原著劇本

在劇本上，為了忠實於原作，沒有做很大的改動。但遊戲可玩性上的進步確實是與《劍俠情緣I》不可同日而語。首先，遊戲沿用目前最流行的即時戰鬥方式，避免了回合制戰鬥產生的厭倦感。其次，遊戲的地圖場景共有110張左右，不僅數量多，而且擴充了每張地圖中遊戲的內容，從而使遊戲內容更加緊湊豐富。在地圖方面的改進還有引入了室內地圖的概念，在玩家進入室內之後，地圖會自動切換，這樣的好處在於更能表現場景的細節。在武器裝備方面，除了繼承劍俠系列豐富、華麗的特點之外，更引入了暗器的概念，使用暗器往往會在大規模的戰鬥時，有扭轉乾坤的效果。另外，為了豐富遊戲的表現形式，《新劍俠情緣》中將引入諸如賭博、華容道等的小遊戲。在玩家進入某些特定的設施或遇上某些特定的NPC時，這些小遊戲就會出現。


▲張琳心—獨孤劍的最愛

重新體會《新劍俠情緣》帶來的的震撼

既然是”新”劍俠情緣，就應該給玩家帶來”全新”的感覺。玩家不但需要新的畫面、新的音樂，更需要新的系統、全新的遊戲感覺，《新劍俠情緣》了作到這點，工作人員一點都沒有偷懶，完全是按照一部新遊戲的標準來製作的，《新劍俠情緣》將力圖再現原《劍俠情緣》中的情感精髓，從一份血書、師傅臨終前的一句話開始，讓玩家跟隨主角獨孤劍的腳步，回到那個金戈鐵馬、動蕩不安的年代，探索江河社稷圖背後隱藏的秘密，經歷一段段動情的愛情故事，喚起玩家的一腔熱血和俠義情懷。這樣即使您玩過前作，仍然可以買來玩得很痛快，新生代玩家更是不可錯過了。劍俠情緣的故事十分優秀，不會讓人看到開頭就想到結局，更不會有”後面肯定會怎麼樣”的感覺，謎底是在整個故事的進行當中如抽絲剝繭般一點一點浮出水面的，有很多情節是前後呼應的。從獨孤劍的家仇到南宋的國恨，從個人的愛情到國家大義的取捨，追求的東西一變再變，高潮迭起，加上大量增加的對話，將把人物形象塑造得十分完美。



▲以一比一的人物比例登場



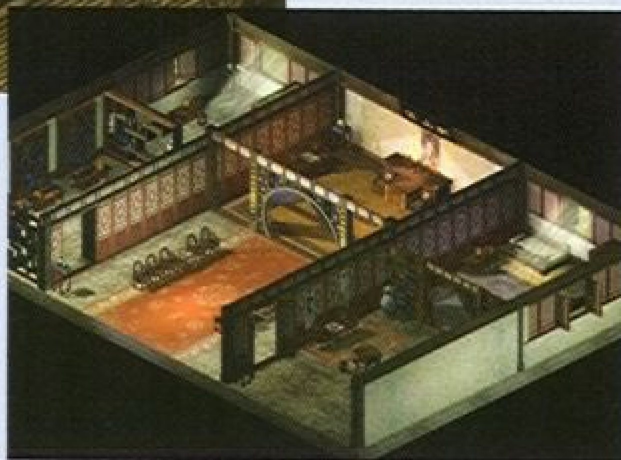
◀ 光線投射屋內，使的竹屋不禁暖和起來！



▲打造中國古城風



▼兵器室場景圖



▲衡山派場景圖

當玩家親身去體驗這個遊戲時，我相信大家將會有更多新的發現，遊戲製作者良苦用心地精心開發這個遊戲，目的只有一個，讓1997年大陸紅極一時的經典之作《劍俠情緣》在2001年重新演繹，使其重新浮出遊戲界，讓其煥發出新的生命，讓玩家重新體會《新劍俠情緣》所帶來的震撼！

寶劍鋒自磨礪出 千禧之年新劍俠



獨孤劍：

師傅死了，臨死把衡山派和一封血書交給我，還告訴我了父親的死因。我要去報仇，為父親，也為師傅，於是我背一把劍下山去闖江湖。在臨安城的酒館裏我教訓了那個不知死活為奸相說話的狗腿子，和我聯手的還有那個言語激烈的張如夢張兄，他似乎總是有什麼心事。當一隻手輕輕的拍在我的背上，一個嬌嗔的聲音響起：“哥哥，你怎麼又喝多了？”一絲甜香飄進我的鼻子，飄進我的腦海，那一刻，我似乎知道了什麼--也許，在我的生命裏不僅僅只有“國仇家恨”這四個字，還有另外一些讓人如癡如醉的東西……



張琳心：

爹是壞人嗎？我不止一次的問自己。哥哥相信爹是壞人，他離開了家。我知道在哪裡能找到他，他在酒樓上，他整天都在喝酒，他喜歡將自己灌醉。那天我去酒樓找他，一到二樓就看到那個身穿白衣的背影站在那裏。如往日一般，我去拍拍他的背，想叫他回家，待他轉身過來，我才發現，那不是哥哥，是另外一個人。我的手足無措全都被他看在眼裏，我從沒有這樣尷尬過。我認錯了人嗎？可為什麼在那一刻，我卻感覺我來酒樓找的就是他呢？

楊　瑛：



他傻傻的，當他出現在天王幫的大廳裏，我真的有些吃驚，不知道他是否會認出我，可他卻沒有。後花園的湖邊很美，我和他在這裏談論關於我的殺父仇人的話題，還有那張人人都想要的『山河社稷圖』，那個時候我有些恍惚，所以當封玉書用鏢打我的時候，我竟沒有發覺。他救了我，在我的頭巾飄落的那一霎那，我看到了他眼中的掩飾不住的訝異與驚喜。『山河社稷圖』不見了，那個時候我就決定了要和他一起去找。他有喜歡的人了，那個可愛活潑的張姑娘，想到這一點，我很傷心。我不會讓他知道，其實我早就喜歡他了，在很早很早以前。

張如夢：



什麼是恨？不知從什麼時候，我開始恨我自己，恨我自己竟會有那樣一個父親。而更恨的是，我無力改變什麼，他永遠都是我爹，就算我死，我也仍無法改變。離開家的日子我每天都在灌醉自己，希望可以忘記些什麼，忘記父親的罪，還有，忘記——她。初見她的時候，她身穿一襲紅衣，淺笑盈盈的在我面前舞蹈。我愛上了她，我不在乎她是個風塵女子，我要帶她回家，可是，卻被她拒絕了……喝酒可以忘記些什麼嗎？如果可以，那為什麼在我醉得意志都混亂的時候，眼前還會現出一抹紅紗，輕盈的飄過……

南宮彩虹：



夜很深，我習慣了在這樣的夜裏潛入張家的院子，我的任務就是監視那個很久以前說是要效忠於我們金國的宋朝大官，那是他的父親。可為什麼，在不知不覺中，我總要走到他的窗下，聽他酒後的囈語？遇到他以後，我開始希望自己是另一個人--一個真正的宋朝女子，一個真正淪落於風塵的舞妓，能夠讓他帶我走，帶我回家，能夠讓我為他哭、為他笑。可我不能，我父親是金國的第一高手，我是金國派來監視他父親的人，我有我的使命，而他，若知道我的真正身份，會是怎樣的一種心情，又怎會再說愛我？我知道有一天他的劍會指向我的喉嚨，我怕那一天的到來，可卻又有一種期待--期待我能夠將一切真相告訴他。

南宮滅：



我的一生都在為南下努力，我希望能將宋朝的江山打上金國的烙印，希望能夠號令中原武林。想到自己坐在高臺之上，那些所謂的“高手”、“大俠”全都臣服於我的號令之下，那份風光，值得我做任何的事情。但那很難，我不怕難，我更喜歡做這樣有挑戰性事情。十幾年前我曾經接近了我的目標，在泰山頂，只要打敗那個叫“方勉”的人，中原武林就再無人能與我抗衡，但我敗了。十幾年來我一直準備，準備去報仇，但我怕那個叫方勉的人，怕他再次打敗我。中原的風光格外的好，讓我不由得想：什麼時候，這裏才是我的天下？

張　風：



人人都說我是個賣友求榮的奸賊，包括我的兒子。看到他整天醉醺醺的樣子，我真希望能告訴他十二年前究竟發生了什麼，但為了那張『山河社稷圖』，為了能知道秦檜和金國究竟要做些什麼，我只能盡力的扮演一個投敵的漢奸。女兒和獨孤兄的兒子在一起，我看得出這對小兒女彼此眼中的情意。但我真的擔心，那小子會真的對他“殺父仇人”的女兒好嗎？如果他們生在一個太平盛世，他們應該是青梅竹馬的玩伴，在這樣的亂世，讓他們如此的相遇，也許，就是這兩個孩子的緣份吧。





▲客棧一隅



魔幻騎士



- 研究製造所：NPC 小組
- 販賣流通所：大宇資訊
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：P-166、32MB

預定推出日 2001年 12月

各位還記得大宇所推出的《明星志願》吧？現在製作該遊戲的NPC小組，即將以他們研發戀愛養成遊戲的多年心得，打造出這款有點不一樣的角色扮演遊戲，其中多支線、多結局的做法，不就是戀愛養成遊戲的架構嗎，所以這款遊戲可有點門道喔！

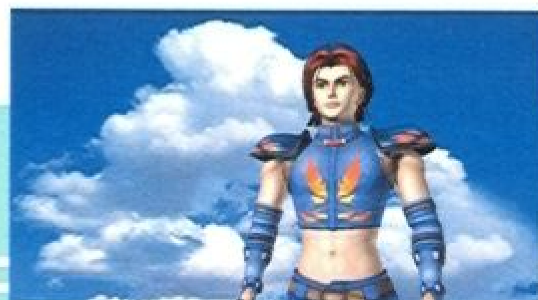
曾製作過養成遊戲《明星志願》系列的大宇NPC 小組，經過一年多來的默默耕耘，所研發的第一款RPG 大作《魔幻騎士》，終於要上市了。為了詳細報導這款遊戲，筆者特別前往採訪大宇NPC小組，為各位讀者做番採訪報導。



穿越時空的魔幻騎士傳說

來自宇紀2002年索夫特絲達大陸的克雷格，是個研究時空轉換的權威－“道耳”之助手。在一次時空轉換的實驗中，克雷格來到古老的諾瓦帝國，遇見了活潑好動的貓族少女－“桑妮雅”；後來又因為時空轉換失誤之故，克雷格在降落時撞到了欲角逐女帝的少女“堤雅”，而產生靈魂交換的現象，使得兩人的靈魂相互進入對方的肉體。

身為主角的克雷格，除了要尋找方法還原之外，更在一連串的事件之中，捲入了有關這個世界中有關“魔幻騎士”的傳說．．．







著重劇情的遊戲架構

《魔幻騎士》的最大特色，便是劇情的分支相當豐富，採用多線式劇情、多種結局的劇情架構；隨著玩家在遊戲中的選擇，劇情將會有各種迥異的狀況發生；也就是說，這些選擇將會造成某些事件發生與否，甚至將某個女主角的死活！





遊戲中不僅有各種支線，而且各支線將會相互影響，例如在某個地方中鬧小偷時，如果找出真正的小偷，就可以選擇一項寶物作為報酬；而選擇其中某項寶物時，才能進入另一地區的某個秘密房間；也就是說，這些支線可能會相互影響，甚至進行某個支線時，也會開啓或關閉其它支線，甚至影響未來的結局。

由於遊戲中會出現多個女主角，當玩家在選擇劇情走向時，也同時會影響各個女主角對克雷格的好感度；據製作單位表示，遊戲的結局多達十種，包括每個女主角的事業（成為女帝？）及感情（克雷格會和哪個美眉在一起呢？）之結局，這大概製作單位製作《明星志願》的後遺症吧！把角色扮演的結局當做戀愛養成遊戲了．．．



各具特色的出場人物

克雷格 CRAIG／19歲



故事當中的主角，為出身於索夫特絲達大陸沒落貴族的後裔；天資過人，在十五歲時便完成大學學業，並踏上四處流浪探險之路。性情開朗溫和，看起來是個熱情友善的普通青年，但擁有勇敢堅毅的英雄特質，以及強烈的正義感。

在十七歲遇見道耳教授之後，在英雄惜英雄的心理之下，克雷格便投身時空轉換的研究，也開啟了日後前往諾瓦帝國的契機。

泰瑞莎 TERESA／17歲

因為出身富裕，優渥的環境造成她個性驕縱。個性相當好勝，對任何事都充滿自信，直接坦率的態度給人相當強勢的感覺，也容易使人產生誤解。雖然愛恨分明、個性剛烈，但在與初戀情人重逢之後，卻意外地顯露出羞澀的一面。



埃爾絲 ELSIE／年齡不詳

埃爾絲是諾瓦帝國當中第一個女祭司，在三十多年前參加過奧格絲塔女帝的就任大典後，便隱居在伊特拉森林當中研究魔法、修練返老還童之術，造就了一張沒人知曉年齡的童顏。喜歡一切新鮮事物，對來自異世界的克雷格充滿好奇，並認定克雷格是傳說中的「魔幻騎士」，而加入其剷除異教的行列。



堤雅 TIA／16歲

溫柔體貼、善解人意的人類女孩。一個人獨自居住在安絲翠拉村當中，喜歡接待來到村莊的外地人，雖因此常受到好友們的責難，但絲毫不變其喜歡幫助別人的個性。跟許多諾瓦帝國的女孩一樣，堤雅從小便以坐上帝王寶座為志向，將奧格絲塔女帝視為終身努力的目標。雖然知道自己在各方面的條件皆不如好友泰瑞莎，但仍然為了這個夢想努力不懈。



桑妮雅 SONIA／14歲



貓族賽爾利亞部落的族長之女，與母親瑟烈斯特的感情極好，母女之間無話不說。雖然從小在溺愛環境中長大，但由於母親的嚴格管教，桑妮雅身邊頗缺少朋友，讓她內心充滿寂寞；正因如此，桑妮雅喜歡跟他人親近，也愛跟別人撒嬌。雖在母親的期待之下將角逐女帝之位，但本身沒有絲毫野心，只一心嚮往跟朋友在一起的熱鬧生活。

可可露 COCOLU／14歲

巴特神殿守護精靈卡朵兒之女，因為排斥成為守護精靈而離家出走，在諾瓦帝國四處流浪。為了得到月之石，她徘徊在翠黎平原上長達八年之久；年紀雖小，卻擁有讓人刮目相看的勇氣與毅力。平日最喜歡抓人把柄、挖苦別人，讓人氣得牙癢癢，也因此被叫做：嘴巴很壞的小精靈。



葉塔 YETTA／16歲

出身鳥族。因為生活環境封閉，與其他種族隔絕往來，所以個性單純，容易相信他人。葉塔個性內向溫和，清秀的臉上永遠掛著一抹溫柔的微笑；雖然擁有一副好歌喉，但害羞的她只敢躲在花園獨自引吭高歌。通曉許多情歌的她，內心深處直盼有知音人出現，與她一同沉浸在音樂之中。

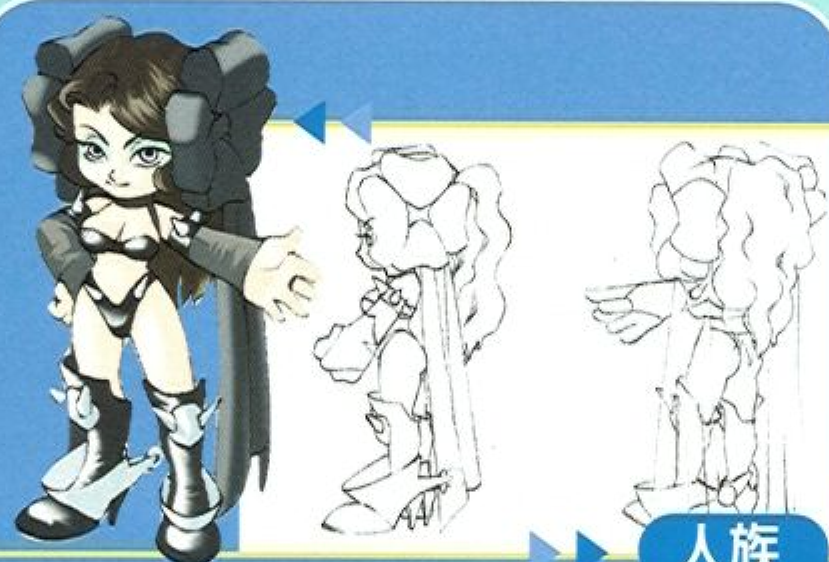


法藍 FRAN／19歲



堤雅與泰瑞莎的兒時玩伴，年幼時離開安絲翠拉村後，就與兩人失去聯絡；搬到堤克亞達城定居後，法藍因為剛毅正直、富有責任感的個性，受到羅希統領的賞識並提拔，在十七歲時便當上堤克亞達城的神官，成為城中舉足輕重的人物。法藍與羅希的妹妹蜜兒有一段若有似無的戀情，但與泰瑞莎再次相逢後，卻讓他的心開始動搖。

諾瓦帝國各種族介紹



人族

諾瓦帝國人口最多的種族。人族的發展極為興盛，在文明發展之各方面都有相當的成就。人族主要居住在安絲翠拉村、堤克亞達城、帕拉斯城；目前的諾瓦帝國的帝王則是人族的女帝奧格絲塔。

精靈族



自古以來，精靈族便世世代代居住於羅爾威島，守護著象徵帝國精神的神殿，而領導著精靈族的是「守護精靈」；傳說唯有真正的帝王候選人，才能解開帝國祭壇的謎題，並召喚出下一屆的守護精靈。

鳥族



奇塔之家是一棵巨大的樹木，而鳥族幾世代以來就居住在這個樹上，極少與其他種族來往。鳥族生性保守，主要是務農維生，最出名的農作物就是玉米。

一眼族

只有一隻眼睛的種族。由於眼睛無法呈現立體感，因此他們走路常常跌倒。在帝國邊疆的密絲特沼澤內有一個一眼村，雖然是帝國最落後的村落，但只要主角予以協助的話，搞不好會成為帝國醫藥技術最好的地方！



貓族



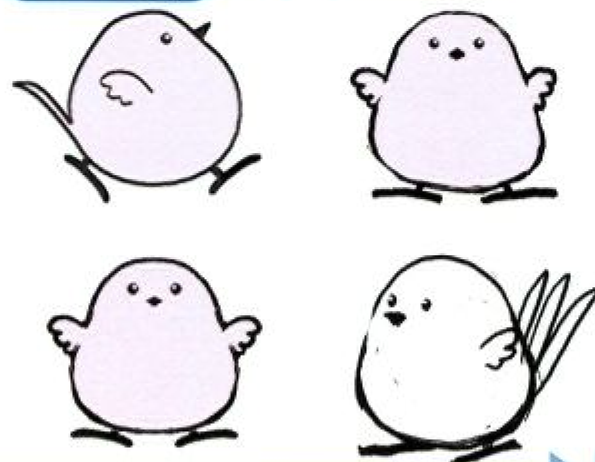
貓族居住於較篇僻的塞爾利亞部落。族長瑟烈斯特是個性情剛烈、精明能幹的女性，曾經和現任女帝奧格絲塔角逐女帝之位，但最後落敗；大概是因為如此，不管人族怎麼努力改善兩族的關係，但貓族對人族仍始終抱持著不信任感。

飯糰族



可愛、無俚頭的種族，居住在帝國某個隱密的角落；必須要解開某一個支線，才能窺見飯糰族的真面目。

NP雞族



NPC 小組所飼養的寵物，不知道為什麼居然出現在諾瓦帝國；他們為了躲藏貓族，躲在塞爾利亞村隱密的角落。

製作單位引以為傲的各項系統

為了製作衆不同的RPG，製作單位在遊戲中特地開發了各種系統，讓玩家除了進行劇情之外，也可以更體會到遊戲的趣味及多變性。以下將一一介紹這些系統：

怪物捕捉系統

在《魔幻騎士》中，怪物除了扮演讓玩家練功賺錢與經驗的角色之外，還可以捕捉喔！別小看這項功能，因為這些被捉到的怪物可是大有用處的！





如何捕捉怪物？

1. 首先將目標怪物的生命力打到瀕死邊緣。
2. 用克雷格或是法藍的「捕捉」指令，試著將怪物捕捉起來。
3. 有些怪物被捕捉的機率很低，尤其是愈珍貴的愈難抓，要多點耐心捕捉。
4. 若是捕捉失敗，往後的成功機率將會增加，所以多嘗試幾次就可以提昇成功率。

捕捉到的怪物用途？



1. 供奉給魔神，可以提高魔 神的能力及供奉值（詳見魔神供奉系統）
2. 到武器店將怪物附加到裝備上，可能強化出各種特殊能力的裝備（詳見裝備強化系統）
3. 賣給特定商人，可以賺一筆旅費。

如果是高手級的玩家，也可以試試捕捉並蒐集到所有的怪物，這種成就感可是一般玩遊戲趕破關的玩家所無法體會的成就感喔！

變身神魔系統

講解這個系統前，首先要瞭解“魔神”是啥東東。魔神可說是迥異於一般生物的超生命體，在遊戲中一共有20種之多，每種都擁有絕大的能力；如果特定人物得到召喚契約或變身卷軸時，就可以在戰鬥召喚魔神或變身神魔，這些魔神可是一般戰力所遠遠不及的強喔！其中召喚魔神可說與一般RPG的召喚術有異曲同工之妙，在此就不再贅言；但是變身神魔可就是一種相當特別的系統喔！

由於變身神魔威力太過強大，所以相對的，玩家也要滿足許多條件，才能成功地施展變身特技。要變身的首要條件，就是取得該神魔的變身捲軸；像是祭拜魔神、取得魔神所要收集的東西，甚至打敗神魔、事先取得其他神魔等各項事件，都可能會取得變身捲軸。當埃爾絲在隊伍中時，她就可以閱讀卷軸並學會變身特技。



在戰鬥開始後，首先施法的埃爾絲除了要在可施法狀態、有足夠的法力、生命力尚餘一半以上之外，隊伍中至少要有兩名角色，且隊伍中的所有人都集氣完畢，同時不能有不利狀態（例如：中毒、緩慢、瀕死等），這樣才能讓全體隊員變身為神魔上場戰鬥。



變身的神魔上場之後，就取代所有隊員進行戰鬥。除了一般攻擊之外，每個神麼都有其獨特的戰鬥特技，愈高等的神魔，其特技之威力也將愈大。另外變身後的神魔所擁有的能力，是依照所有隊員的能力去計算，所以當所有隊員的等級、能力提升時，所變身的神魔也會更強；如果平時有供奉該怪物時，也能提昇變身神魔的威力，最大可以提昇一倍之多！

但是變身神魔可不是無限制的！召喚出來的神魔在每回合都會消耗6到15點不等的“供奉值”，如果供奉值不足，則神魔會自動解除變身狀態；這時埃爾絲會變得非常虛弱（生命力只剩下1 點），可能會隨即陣亡，所以要好好的保護這個外表像10歲小女孩的老婆婆。如果是變身神魔被打敗時，則所有人HP將為1 點，所以要視情況解除變身，不然會讓所有隊員陷入危機之中。



製作單位引以為傲的各項系統

魔神供奉系統

為了讓魔神（或神魔）在戰鬥中來助拳，平時就要好好燒香，免得臨時抱佛腳；要取悅這些魔神，就要捕捉來的怪物供奉給魔神。供奉魔神主要有兩個目的：



提昇供奉值

平時要多抓點小怪物供奉給魔神，以取得足夠的「供奉值」，才能夠在戰鬥的時候施展「變身」；由於每次變身都會消耗6至15點的供奉值，而且每回合還會持續消耗，因此若要在戰鬥中為持變身神魔其強大的戰鬥力，必須勤加供奉（好好地拜吧！）

提昇魔神的威力



由於某些怪物在供奉時可以「改變」魔神的屬性數值（或加或減），因此要加強魔神的能力時，最好別亂供奉，選擇一些較有助於提升其能力的怪物，會讓該魔神愉悅之時也更加強大喔！

聽說諾瓦帝國中隱藏有一些相當罕見的珍禽異獸，可以大幅提升魔神的供奉值或能力，所以四處歷險時也別忘了多找找這些神奇寶貝哦！

裝備強化系統

擁有一把神兵利器，是每個冒險者所夢寐以求的願望；不過在《魔幻騎士》中，這將是可以隨時實現的！所有神兵利器都是由凡鐵所化，想要讓它們脫胎換骨，就必須先捕捉怪物，然後去武器店花點手工費請老闆幫你打造一番。不過這款打造工夫並不一定會百分之百成功，所以可要有點心理準備。

雖然效法古代干將莫邪之生人鑄劍法，但每個怪物能夠為裝備「奉獻」的數值和附加效果可都不太相同：有的會強化攻擊力，也有的是強化其它屬性，更有些怪物能附加其它附屬效果，例如



附加電屬性攻擊、毒屬性攻擊、反彈攻擊等（通常有毒屬性的怪物，就會附加毒性）。所以強化之前要挑選適合的怪物，以打造出心目中的神劍魔鎧。

要注意的是，每種裝備所能強化的次數也不盡相同，例如青銅等級的武器防具，將比鋼鐵等級的強化次數少；雙手斧頭、槌子類的大型武器，又比同樣等級的匕首、小刀等小型武器的強化次數為多。由於強化次數不會顯示出來，因此先實地瞭解各武器的強化上限，可是打造神兵利器的第一要務。



遊戲中的各種謎團

既然是角色扮演遊戲，自然少不了解謎的成份；就讓我們來看看製作單位如何招待這個穿越時空的未來小子克雷格吧！

祭壇玻璃密碼



在此必須碰觸祭壇中央的書本，閱讀上天給予的提示，以解開玻璃發出各種顏色光芒的秘密，才能召喚出守護精靈。讓克雷格完成使命吧！

牢籠陷阱



唯有將開關扳動到正確的位置，才能解救出受困的同伴；不過其它牢籠內也藏有一些秘寶，別忘了去拿取喔！讓克雷格順手撈一票吧！

朵蕾花園迷宮



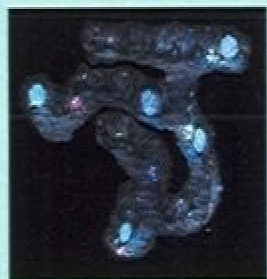
就像是中國的八卦迷魂陣，這裡的樹叢會移動並阻擋主角；而且附近的風景長得一模一樣，所以很容易迷路而找不到出口，別讓克雷格氣得要放火燒喔！

密碼道路



在堤克亞達城時，路人的提示要牢記在心，才能安然通過這段密碼道路；如果走錯一步，就會掉落到幻影迷宮之中，那客克雷格可就慘了。

幻影迷宮



這裡有許多令人炫目的水晶，而且這個迷宮的瞬間移動點容易令人迷惑，常會發生鬼打牆、迷路的情形；唯有判斷出正確的方位及無比的耐心，才能脫出這個迷宮，否則克雷格就要在這鬼地方待一輩子了。

冰原遺跡的火焰道路



得衝過會噴出火焰的機關，才能到達下一個關卡；若是碰觸到火焰，會被噴到階梯下方去。如何掌握節奏（或快或慢）來避開火焰，免得克雷格被烤了。

凌空水道



這個詭異的水道上有平時隱藏著，但有人踏上時會浮出水面的石頭；必須嘗試各種可能的通路，才能通往下一個目的地，否則克雷格就要當迷路兒童了。

冰原遺跡的飛箭機關



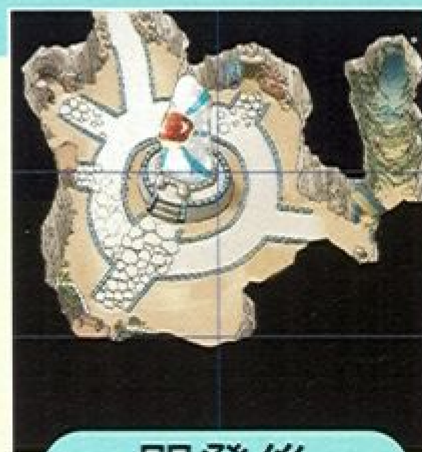
如果被飛箭射中會損耗生命力，所以要躲避四面八方而來的飛箭並抵達出口，別讓箭插在克雷格的屁股上！

隱藏任務！一眼村任務始末

邊境的一眼村是個純樸的村莊，但一眼村村長為村莊的前途擔心：一來因為沼澤怪作祟，讓沼澤無法順利通行；另方面則因為一眼村位於帝國邊疆，沒有什麼發展的機會，因此十分落後。如果克雷格能找到帝國各處的建築師、藥草商等人物協助，幫助一眼村發展起來的話，可是會有許多好處的喔！



開發前



開發後

ATB Plus!戰鬥系統大剖析

為了兼顧戰鬥的戰術需求及緊張感，本遊戲採用製作單位所研發的Active Time Battle Plus!（即時戰鬥強化系統，簡稱ATB Plus!）。就如同一般的即時式回合指令戰鬥，當我方人物的行動棒之集氣集滿時，就可以對該角色下達戰鬥指令；相同的，如果是敵人集氣完畢後，他也可以對我方進行攻擊。



不過這裡有個不同之處，在於ATB Plus!系統不會強迫集氣已滿的角色立刻下達指令並執行；玩家可以用待機指令先跳過該角色，任意挑選其他集氣已滿的角色下達指令。所以玩家可以依照各人物的戰鬥特性，依下達指令的先後來安排其攻擊順序，以達到戰術調控的效果。





由於敵我雙方後排的角色，除了用魔法、弓箭、樂器等方式之外將無法攻擊，也就是說，位於前排的的角色比較容易遭受攻擊，所以要讓生命力及防禦力高的人物在前面當肉盾，讓後排的法師型人物減少被攻擊的威脅。



小李飛刀

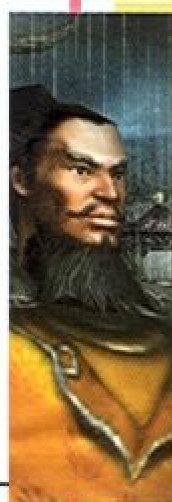




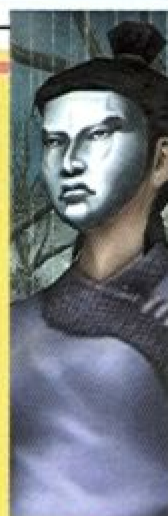
研究製造所：昱泉國際	販賣流通所：昱泉國際
遊戲類型：角色扮演	科技需求：PⅡ-233、32MB

預定推出日 2002年6月

“小李飛刀”李尋歡可說是古龍的武俠小說中最著名的人物之一，例無虛發的飛刀可說是集合速度、勁道及準度的究極武器，與楚留香的彈指神通、陸小鳳的靈犀一指齊名於江湖之中。如今昱泉國際將小李飛刀融入遊戲之中，讓玩家在電腦上也可以一償扮演絕世高人的快感！







“小李飛刀，例不虛發！”這句出自小李飛刀的名言，相信喜好武俠小說的讀者對這句台詞應該不會感到陌生；而浪子俠客－小李飛刀「李尋歡」，更是古龍小說人物之中的代表之一。為了讓更多讀者認識古龍小說的精髓，昱泉國際特地簽下了有關古龍先生的不少著作，並預定在明年推出六套左右的古龍系列，像《小李飛刀》、《蕭十一郎》、《流星蝴蝶劍》等，其中將以《小李飛刀》為古龍系列推出的第一套作品。

小李飛刀重出江湖

昱泉國際所製作的《小李飛刀》，其製作小組為原《新神鵰俠侶》之班底，在4月時便開始進行企劃，在8月初正式製作，預定在明年6月完成。整個遊戲是以第三人稱視角進行的角色扮演遊戲，玩家在遊戲之中將扮演小李飛刀「李尋歡」，憑著一身出神入化的飛刀及過人的機智，克服接續而來的重重危機。

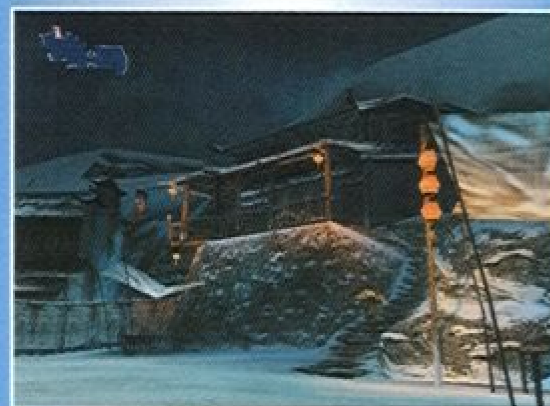
小李飛刀的劇情可分為兩個部份，前半部是描述李尋歡自關外回到中原，卻因一個黃色小包袱而引來致命的殺機，甚至為此捲入一樁陰謀之中，被誣陷為江湖上人人聞之色變的梅花盜，這時李尋歡得排除萬難，以洗脫自身嫌疑。後半部則與近年快速竄起的金錢幫有關：幫主上官金虹的武功在江湖排名第二，卻假裝覬覦李尋歡家傳寶物和傳說中的武功秘笈，並佈下各種疑局，想藉此迫使李尋歡出面並將其除去，以穩固自身在江湖上的地位。李尋歡雖心知肚明，但此事牽扯上自己心愛的女人，因此不得不與上官金虹週旋到底。



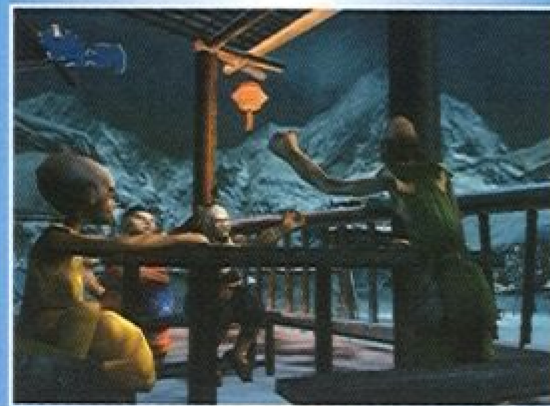
為了忠於原著並考慮到遊戲性，據製作小組表示，除了依原著忠實呈現劇情，並加強遊戲的解謎內容外，也採取多支線之分歧路線！製作小組設計了許多獨創的支線劇情，不但不會對原先佈局精彩的原著畫蛇添足，更能兼顧到遊戲必備的耐玩性及娛樂性。雖然遊戲目前為單一結局的方式，但製作單位表示也將考慮雙結局之路線。











人物介紹

在《小李飛刀》之中，除了小說中的人物會紛紛上場之外，為了突顯他們的個人特色，製作小組還特地以較誇張的造型來強調他們的風格。以下就是這些人物的介紹：



千手羅刹

行蹤飄忽、殘酷毒辣的女魔頭。平時最重衣著，因此身上所穿衣裳均以金絲織成，並綴以明珠、美玉等華麗飾品；成名絕技是能同時發出十三種暗器，雖然這十三種暗器中單任一種都可致人於死，但她卻硬要將十三種暗器都釘在別人身上才過癮。






「苗疆極樂峒」護法四童子

四人年紀雖已不小，但卻打扮得如孩童一般，身上穿的衣服五顏六色、花花綠綠；腳上穿的也是繡著老虎的童鞋，腰上還繫著圍裙。四人雖都濃眉大眼，面相獰惡，但卻偏偏要作出頑童的模樣，嘻嘻哈哈、擠眉弄眼，叫人見了就連隔夜飯都要吐了出來。最妙的是在他們的手腕上、腳踝上都戴滿了發亮的銀鐲，走起路來叮叮噹噹地直響。

郭嵩陽



黑布黑袍、黑鞋黑襪，背後斜背著柄烏鞘長劍的黑衣人。身材高大而魁偉，但看來絲毫不見臃腫，反而略顯削瘦矯健。面上帶著一種奇異的死灰色，神情似乎十分蕭索；眼睛半張半合，雙眉斜飛，目光睥睨間，驕氣逼人；頷下幾縷稀疏的鬍子，隨風飄散。雙手縮在袖中，整個人看來顯得既高傲又瀟洒、既嚴肅又不羈。其身後的劍也是烏黑色的，不見光華，但劍一出鞘，森寒的劍氣便逼人眉睫。此劍在兵器譜上排名第四。

梅二先生



身上穿著泛白的破舊藍袍，袖子和胸口沾滿了油膩；一雙手的指甲也全是泥污，雖然戴著頂文士方巾，但頭髮卻像亂草般散露在外。一張臉又黃又瘦，看來就像是個窮酸秀才。雖是又窮又酸，但對吃喝卻一點也不含糊；酒癮發作時，眼睛除了酒之外，似乎就再也瞧不見別的。

梅二先生乃救治外傷的第一把好手，尤其善治各種外門暗器，在七妙人中排名第二；脾氣古怪，不懂武功。生平有三不治，但只要他肯接手，就沒有好不了的。

青魔伊哭



身高遠遠超過一般人，臉長、脖子也長，還纏著一層白布，使他看來全身僵硬。雙眼看來也不像個人，眼球、眼白俱是青色，一閃一閃的發著青光。身上穿著一件青布袍，袖子雖蓋過雙手，但長度卻不及膝。

青魔本就長得嚇人，頭上卻偏偏戴著奇怪的高帽子，驟然望去，就像棵枯樹似的。腕力極大，只一隻手就能力挽奔馬；但更可怕的卻是那令江湖中人聞名喪膽的「青魔手」，和身上隨處均可噴出的毒煙。

「碧血雙蛇」之黑白雙蛇

黑蛇所使用的兵器是手上一柄看似腰帶般的軟劍，劍柄漆黑而細長；白蛇的軟劍形式雖相同，但顏色就如白虹般眩人眼目。




頭戴寬邊雪笠，黑白雙蛇兩人幾乎長得同樣形狀、同樣高矮；摘下雪笠後，兩人的長相也幾乎一模一樣，但白蛇的臉色蒼白，而黑蛇的臉色則黑如鍋底。他們的耳朵很小，鼻子卻很大，幾乎佔去了一張臉的三分之一，將眼睛都擠到耳朵旁邊去了；這兩張枯黃瘦削且又醜陋的臉，看來就像是兩個黃臘的人頭。



龍嘯雲

相貌堂堂，身著紫紅色錦衣華服，頷下留著微鬚的中年人，是李尋歡的生死八拜之交。此人生性豪邁、交遊廣闊，在江湖上極具威名，慣用兵器為一柄銀槍。

上官金虹



金錢幫之幫主。金錢幫是最近一兩年才崛起的幫派，在上官金虹極權式的管理之下，短短兩年就威震全武林。上官金虹身材很高，有時頭上會帶著寬大的笠帽；帽簷壓得極低，將面目隱藏在垃帽的陰影中。身著金黃色的衣衫，衫角很長，幾乎已覆蓋到腳面，但走起路來長衫卻紋風不動。

上官金虹從不坐椅子，出門步行，只喝清水，是個名符其實的梟雄；一對子母龍鳳環在兵器譜上排名第二。但近年來他的武功修為更高，已不再用環。

創新規劃的遊戲架構

小李飛刀的遊戲架構雖被歸為角色扮演類，但在某些部份則有其特色，與以往的角色扮演遊戲將有獨特的的創意。首先在一般情況下，玩家所扮演的李尋歡在城鎮內行動時，是採取古墓奇兵般之第三人稱式背後視角的方式，但用鍵盤操控其移動，並以滑鼠控制螢幕之視角轉動，此部份相當類似《江湖本色》(Max Payne)；如果遇到特殊劇情時，則視角將會依情況自動改變。

在常見的隊伍組成上，雖然會有其他人物因劇情而與李尋歡同行，但他們可不會併肩作戰喔！戰鬥時還是要李尋歡一人獨挑大樑，而這些"隊員"則只會依劇情提供解謎等輔助，不是玩家所能控制的同伴。



在裝備系統上，由於小李飛刀的特性，其武器將以飛刀為主；遊戲中有五種各具不同功能的飛刀，玩家將依章節之不同而可以購買到其中幾種飛刀。由於飛刀在使用時會消耗，所以要注意其餘量，不過也不用擔心飛刀會全部射光，因為會強制留下一把，讓李尋歡得以格檔敵人武器。





至於戰鬥系統上，製作小組則設計出全新的半即時戰鬥系統，以符合小說中的戰鬥步調，並試圖營造中敵我雙方對峙時所產生的緊張感。本文將在後面詳加介紹其架構。

3D呈現的精緻場景

為了完全呈現《小李飛刀》的故事背景，製作小組在視覺效果及場景部分特地強化，以即時3D技術勾勒出一個細膩的擬真世界，讓玩家彷彿穿越時空，置身於當時的江湖情境；除了利用精緻的美術風格營造情景之外，遊戲中更具有逼真的天氣變化特效，使玩家更能夠體會到秋天楓紅、冬天落雪的季節氣息。



◀一座無名小鎮。整個劇情有大半在嚴寒的冬天進行。

▶雖然無人在外走動，但大雪的特效讓整個場景活了起來。





▲遊戲中相當重要的場景—興雲莊的前門。



▲客棧一景，整體氣氛營造得相當成功。

▶長亭旁一片片楓葉飄落，更能襯托出那股隱含的肅殺之氣。



▶天空的顏色與滂沱大雨，帶來一絲絲哀愁的感覺。



▼客棧一景。簡單中不失格調，這就是本遊戲場景的特色。



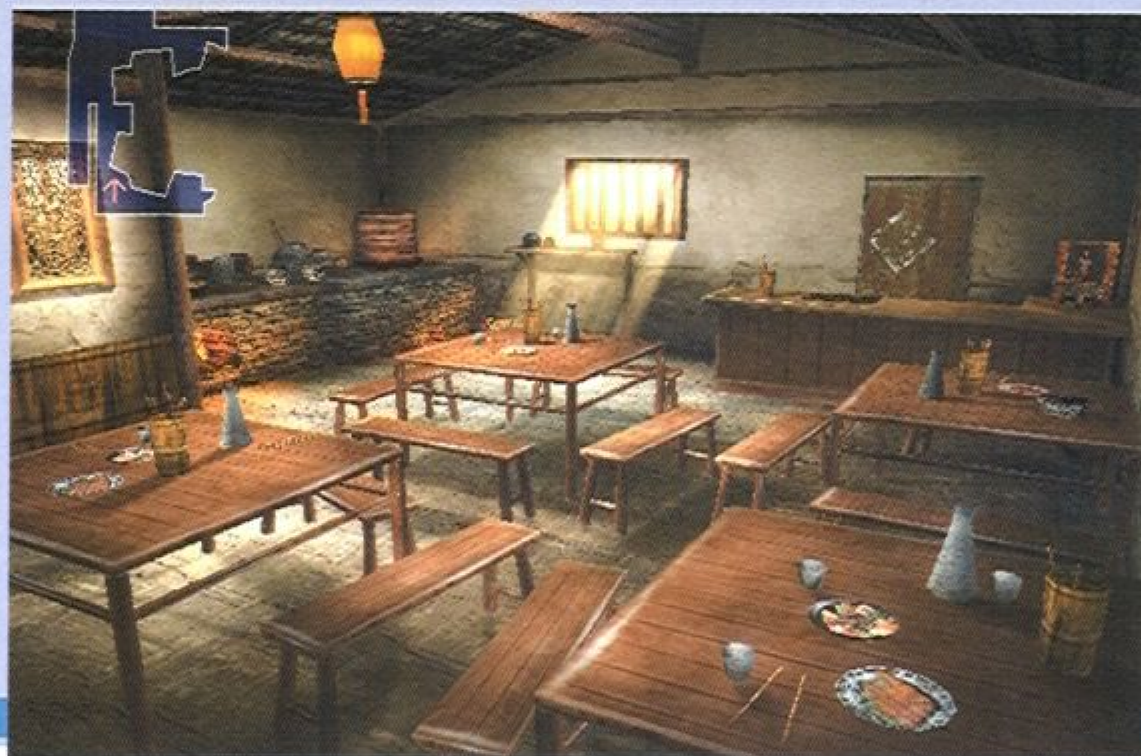
▼夜晚的小樓。遊戲中有些場景不論白天夜晚都有劇情發生。



▲一棟華麗的宅院外觀。遊戲中偶爾會出現這樣的地點。



▲此處的光影效果，顯示出製作小組的用心之處。



◀本是熱鬧的飯舖，但人都到哪兒去了？



▲製作小組對場景中的每個細節都不馬虎。



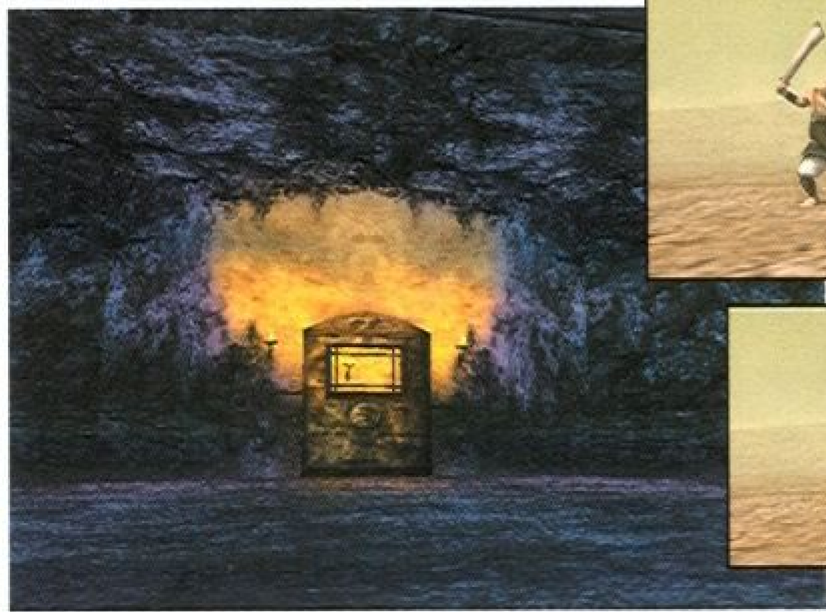





半即時之戰鬥系統

在整個遊戲中，最具特色的部份可說是戰鬥系統了。遊戲中有兩種戰鬥型式："劇情戰鬥"依劇情展開，隨即切換至戰鬥場景中；"隨機戰鬥"則是以踩地雷的方式出現。戰鬥時將由李尋歡一人獨自抗敵，單批敵人的數目最多時有五人，但戰鬥時可能會連續出現2至3批敵人，所以玩家要特別注意，別以為打倒眼前的敵人就沒事了。

戰鬥採用即時回合制，就是一般移動人物時是即時的動作模式，這時玩家必須以動作遊戲的形式來操控李尋歡，讓角色在廣大的戰場上移至有利位置，並利用地形以取得戰場的主控權；其操控方式與遊戲中平時的操作方式一致，以鍵盤控制人物移動，滑鼠則旋轉視角及方向，這時畫面中央處有個準心（游標），在移動滑鼠，畫面視角和主角面對之方向會隨著準心移動，這就如同一般大衆所熟知的CS（Half Life:Counter-Strike，也就是《致命武力》）之操作方式。



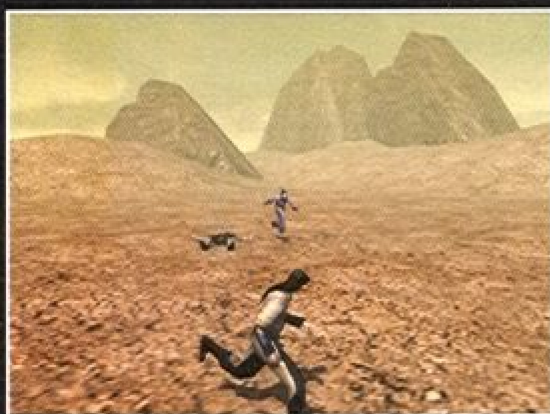
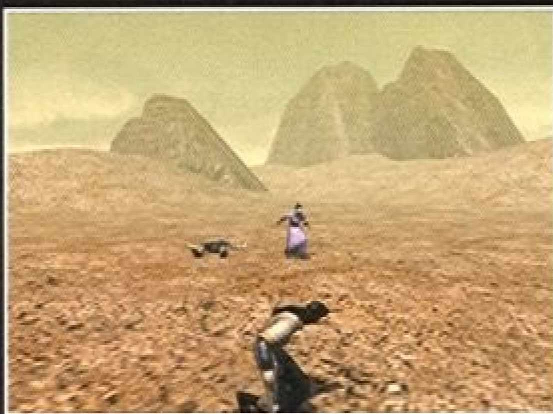




不過與CS不同的地方，在於準心選定目標並按下滑鼠左鍵後，將會暫停一切敵我行動並出現攻擊介面，讓玩家有充裕的時間來選擇使用何種飛刀，以及攻擊敵人何種部位；選定之後，在時光再度流動之餘，敵我的攻防動作也會隨玩家的選擇而展開。若敵人近距離出手時，也可操作主角以手上的小刀格擋防守；若有敵人自遠處發射暗器時，螢幕也會顯示暗器的警示，讓玩者有充份的時間思考如何反應。如果使用某種特技時，李尋歡也可以同時攻擊所有敵人。

由於製作單位不想把李尋歡塑造成一位嗜殺的江湖中人，除了選擇例無虛發的飛刀攻擊敵人身上的各個部位之外，玩家還可以使用《點穴》、《奪刃》、《輕功》、《威嚇》等四項戰鬥技巧：點穴會使敵人無法動彈，奪刃將使敵人失去武器（這時可看見敵人手上的武器消失，並改用空手攻擊）而使其攻擊力下降；使用輕功時則會加快速度，這時敵人看起來就如同慢動作，使李尋歡更容易閃躲敵人的攻擊。威嚇則是以氣勢讓敵人不敵而逃。

戰鬥的目的將不再是一味的殺戮，只要能夠使對方喪失戰鬥能力或意志，就算是戰鬥勝利了，而且經驗值反而更高喔！所以玩家在戰鬥時也要多花點心思來不殺而屈人之兵，這才是小李飛刀的俠義之風。








電影風格的戰鬥特效

為了表現出古龍系列的創新，《小李飛刀》在風格上有完全不同的全新嘗試；戰鬥的方式不再是五光十色的刀光劍氣，而是運用類似「駭客任務」中吳宇森式的運鏡風格和手法，以慢動作、停格、視角旋轉映襯出速度感，呈現的效果甚至可媲美《江湖本色Max Payne》、《惡靈古堡：聖女密碼Biohazard-Code:Veronica》等遊戲，讓李尋歡每次出手時，都可以感受到所謂絕世武功的華麗動作美學，可說是目前國內遊戲的一大創舉。



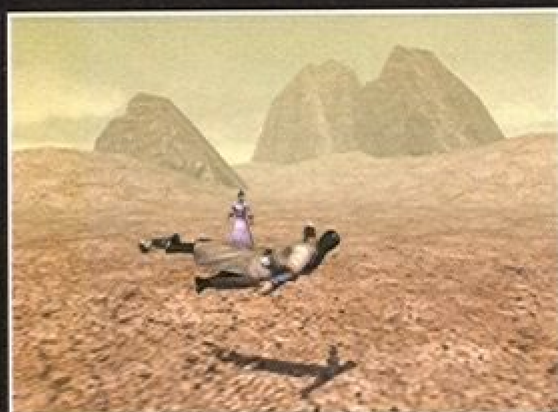

古龍系列的新武俠遊戲

多愁善感的李尋歡是一位背負情感、義理等重重枷鎖的落魄浪子，為了十年來無法忘懷的舊愛而重返故地，但在前方迎接李尋歡的，卻是數不盡的陰謀與危機；李尋歡要如何以智慧、洞察力及驚人絕學，度過一連串的致命難關？就得看各位玩家的手段了。












富甲天下3



- 研究製造所：光譜資訊
- 販賣流通所：光譜資訊
- 遊戲類型：策略
- 科技需求：PII-300、64MB

預定推出日 2002年 1月

什麼！藍斯洛又在玩富甲天下3了，而且已經連續破產好幾十次，連遊戲仙人都救不了他啊！看樣子我只好跑一趟光譜工坊，去一探富甲天下3還有什麼特別的設計，然後再回來提點提點小藍，要不然他在這樣繼續輸下去的話，總有一天會跑來跟我調頭寸的，那我可就麻煩了！



兩種遊戲模式可供選擇



全國總圖，要一統天下可不是那麼容易的

在富甲天下3中，總共有一統天下模式及群雄並起模式兩種可供玩家選擇。一統天下模式就是一般所謂的劇情模式，玩家可由曹操、孫權、劉備三個主公中擇一進行，三個主公的劇情、條件和關卡不同，每個關卡的勝利條件也都不一樣，每次過關後，玩家可以保留武將、武器、機關、計謀、聲望值等等物件及屬性，然後進入下一關，因此關卡的連結顯得更為緊密。

群雄並起模式就是所謂的單關模式，玩家可由十一位主公中自行挑選並設定條件來進行遊戲，由於本模式採開放設計，玩家選擇不同地圖，就有不同的勝利條件供選擇。玩家若想邀集三五好友共襄盛舉也可選擇這個模式，最多可提供四位玩家同時進行。

看樣子我們的藍斯洛騎士就是敗在群雄並起模式之下的吧！建議他可以先玩完一統天下模式的所有關卡，完全掌握遊戲的訣竅後，再去向別人挑戰，勝算就高多了！



這是幽州地圖，玩家可在對戰時自由選擇的地圖

建設城池 固本培元增強戰力

在富甲 3 中，城池當然是很重要的一部份囉！城池不僅是經濟力量的來源，要厚植軍力、加強戰力也都必須由此開始。這一次的城池具有四大特色，以下我們就來詳細說明一下吧！



▲各地城池造型皆不相同

各不相同的造型與屬性

就造型而言，可分為北方城池、中原城池、江南城池、蠻族城寨四種，配合雪景、沙漠、黃土高原、水鄉澤國、蠻荒叢林等等不同地貌，相信能讓玩家在每一關都充滿了新鮮的感覺。此外建在不同地貌的城池，也具有陸、水、山三種不同的屬性，在野戰時　，便會因城池屬性而切換為陸戰、水戰或山戰。

城中建築物完全顯現



▲城池中所有的景象都看的到喔！

富甲 3 的城池介面是可以看到城池全貌的，包括各式各樣的建築物，而不同建築物是具有不同功能的。每種建築物的數目依城池大小而不同，大致可分為重視稅收的商業都市、讓敵人經過就要大失血的觀光都市、製造稀有特產品的特產都市、堅固耐打兵源多的軍事都市、以及平均發展的普通都市等，如何最有效率的建設城池　，就要看玩家的智慧囉！

慎選主公 善加利用其特性

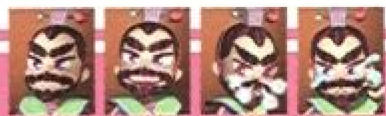
在對戰的模式中，包括隱藏人物，玩家總共有十一個主公可以選擇，這些主公各有各的專長及特性，如何利用他們的特長好好發揮一番，是很重要的。我們就來看看這十一位主公的特長介紹吧！

曹操



一開始就以都尉身分登場，雖然沒有特殊技能，而且持有銀兩最少，但武將的平均素質極高，而且一開始身邊就有七位武將相隨，是初學者不錯的選擇。

董卓



不但擁有「沙漠」特技，而且一開始的武將、銀兩、士兵、聲望等各項條件都在平均以上，可說是一位實力派人物。特別值得一提的是當董卓經過山寨時，所有武將的體力都會恢復喔！

劉表



率領荊州水軍的劉表當然擁有「水軍」的特技，而且身居「荊州牧」的高位，俸祿自然比別人高一截，雖然一開始銀兩不多，但只要多經過幾趟皇宮，保證口袋很快就塞滿了。

孟獲



能煽動南蠻諸部落叛變的孟獲是一位聰明、口才佳的主公，擁有「貿易」絕技可以在購買物品時省下不少銀兩。孟獲由於煽動性強，經過山寨時可意外得到許多志願軍喔！

孫權



擁有「水軍」特技，雖然士兵最少，但長期而言發展性不錯，尤其武將忠誠度高，幾乎不需花錢就能擁有一堆效忠的武將了。

袁紹



不愧是關東諸侯之首，袁紹擁有所有主公中最高的聲望值，不僅經過皇宮時俸祿最多，在路上和其他主公相遇，他們都得乖乖退避三舍呢！

士燮



雖然名氣不夠響亮，但卻擁有「貿易」和「水軍」兩項絕技，加上運輸總量居所有主公之冠，可謂最具潛力的人物。遊戲一開始士燮便持有三萬兩的資金，無論是做生意或是募兵，士燮都擁有驚人的實力。

徹里吉



西羌之主徹里吉不僅擁有「沙漠」的特技，而且一開始便持有「乾坤十二珠」，機動力可說是所有主公之首，尤其最傲人的是擁有三萬鐵騎，兵力之強無人能擋，喜歡四處征戰的玩家千萬別錯過了！

劉備



愛民如子的劉備是最得人心的主公，雖然一開始身邊只有關羽和張飛，但只要勤跑「聚賢莊」，武將人數將可迅速提昇。此外劉備的幸運度是所有主公中最高的，想要一帆風順的話，劉備是最佳選擇。

袁術



喜歡花天酒地的袁術居然擁有「賭神」的絕技，在賭場中可說是最風光的人物了，玩家若想以袁術一統天下，常跑各大賭場就對了！此外袁術一開始就擁有「諸葛九算珠」，如此一來便能跑的比其他人更快喔！

卑彌呼



來自日本的年輕女皇是本遊戲的神秘人物，玩家必須遊戲全破一次才能選擇以卑彌呼進行遊戲。卑彌呼不僅擁有「水軍」特技，武將團還是由日本戰國時代各大名聯合組成的，包括織田信長、武田信玄　、德川家康、上杉謙信等共十二位知名人物，家臣實力可說是所有主公中最雄厚的，想知道三國武神呂布和日本武神上杉謙信何者較強，只要選擇卑彌呼進行遊戲就知道了！



▲城池面積擴大，敵人走到的機會也增加

城池規模會隨建設改變

富甲 3 的城池面積是會擴大的，一旦城池面積擴大後，不僅敵人走到的機會增加了，城中可供興建建築物的空地也會隨之增加，加上稅收及兵源，可說是好處多多。那麼要如何讓城池規模擴大呢？關鍵就在於選派一個好太守，太守智力的高低會影響人口增加的速度，而興建糧倉則可供應更多居民生活所需的糧食，如此一來城池自然就會逐漸擴大了呢！

表現地方色彩的特產品



遊戲各地區都有特產可購買

特產品的設計讓城池更具有地方色彩了　，例如蜀錦是三國時代最負盛名的特產品之一，玩家若想購買蜀錦，就得到益州才買的到，如果將它運到洛陽或鄴城等大都市　，轉手便是十分驚人的暴利喔！雖然特產品交易的利潤頗高，但由於每種特產品都有保存期限，如果不能順利脫手的話，損失也是很大的，所以玩家可得好好規劃才行喔！

進入敵境
付錢開戰由你選

在富甲3中，當玩家走到敵人城池時，除了繳過路費外，還可以選擇好玩的單挑、野戰和攻城戰。這時候玩家所要衡量的，就是自己的實力到底夠不夠堅強了！如果自認為軍容壯大，當然不付帳囉，打就打嘛，誰怕誰。我們就來了解一下可選擇的模式吧。

單　挑

單挑是武將以一對一方式來決定勝負，一旦某一方武將因體力不支而離場便分勝負。在富甲3中，單挑模式還可以派遣一名軍師在旁邊叫陣，以提高武將的鬥志，軍師智力越高則鬥志提昇就越快，一旦武將鬥志到達最高點時，便會使出威力強大的「武鬥技」，一次就能耗損敵人大量體力，而軍師本身也有自己的「口鬥技」，除了更快提昇自家武將的鬥志外，還能降低對方的鬥志　，甚至嚇跑對方軍師！



▲武將單挑，軍師也可跟著上場喔！

野　戰

野戰就是在城外作戰，由於每座城池都有不同的屬性，所以野戰便依其屬性分為陸戰、水戰和山戰。野戰由雙方各派一名武將出戰，同時決定以多少兵力投入戰場，最少一百人，最多一千人。由於士兵的作戰能力與武將統率力、地形適性（陸戰力、水戰力和山戰力）及士兵士氣有關，所以領兵的武將統率力及地形適性越高越好。此外玩家也可以派遣軍師協助作戰，軍師會在戰場中設置陷阱　，智力越高的軍師可以設置的陷阱就越多。但如果主將地形適性較高，是可以識破陷阱的，等到雙方士兵越過陷阱區後，便會展開激戰，直到某一方士兵全部陣亡為止。



▲野戰中的水戰，考驗玩家的水軍能力

▼在野戰中，設置陷阱可提高勝算



攻　城　戰

玩家若有必勝的把握，其實也可以選擇攻城戰，不過失敗的話不但士兵傷亡慘重，還要賠上一筆過路費，不可不慎。攻城戰雙方可以各派一位主將，和兩名副將，武將的統率力越高，士兵的戰力就越強　。概括來說　，攻城戰其實對防守方比較有利　，因為城池有耐久度的設計，當耐久度未降至零時　，攻方無論如何是傷害不了城中士兵的，而城內士兵反而可以名正言順的向攻方士兵丟石頭、潑洗腳水，造成攻城士兵的損傷。降低城池耐久度，除了平日用計之外，攻城時選擇適合的攻城機關尤其重要，用衝車的效果就比用鑿子來的顯著，一旦耐久度降至零，勝利的可能性可就大大提昇囉！



▲攻城戰中必須善用器具

過　路　費

過路費的計算與三項因素有關，一是城池的規模，城池規模越大表示娛樂設施越多，過路費當然就越高：二是發展金的多寡，如果城池中的發展金放的越多，表示投資越多，過路費也會因此而提高：三是佔領數目，如果一州之內所有城池被同一個主公佔領，那麼表示該州已被壟斷，過路費也只好水漲船高了。如果玩家錢多的花不完或者崇尚世界和平，那麼選擇繳交過路費其實也未嘗不可，何況繳交過路費可以提昇敵人對玩家的友好度，並增加主公一點聲望，算是不無小補吧！



◀兵力不足，只有花錢消災了



▲揚、荊州大地圖

城池名	地域	郡名	類型	最大規模	初始人口	最大人口	商業度	發展金上限	駐軍上限	徵兵所	特產一	特產二	特產三	所屬勢力
江陵城	荊北	南郡	觀光都市	州城	46000	160000	100	300000	40000	2	草蓆			劉表
襄陽城	荊北	南郡	軍事都市	郡城	86000	240000	100	300000	90000	4	葛布		檀香	劉表
宛城	荊北	南陽郡	觀光都市	郡城	38000	80000	40	200000	30000	1	葛布			曹操
西陵城	荊北	江夏郡	商業都市	郡城	18000	80000	100	100000	10000	1	梅子			
臨湘城	荊南	長沙郡	觀光都市	州城	70000	160000	60	300000	60000	1	羽扇		肉桂	韓玄
巴丘城	荊南	長沙郡	交易都市	市鎮	5000	40000	20	10000	10000	1	陀螺	染料	檀香	
泉陵城	荊南	零陵郡	綜合都市	郡城	12000	80000	100	10000	30000	1	葫蘆			劉度
郴城	荊南	桂陽郡	交易都市	郡城	9000	80000	40	50000	30000	1	葫蘆	染料	檀香	趙範
臨沅城	荊南	武陵郡	軍事都市	郡城	17000	80000	40	10000	50000	2	羽扇			金旋
建業城	淮南	丹陽郡	軍事都市	都城	41000	240000	100	500000	80000	4	柑橘		蜂蜜	孫權
陰陵城	淮南	九江郡	觀光都市	郡城	14000	80000	60	100000	20000	1	葛布		蜂蜜	
壽春城	淮南	九江郡	軍事都市	郡城	35000	80000	40	50000	40000	2	葛布			
舒城	淮南	廬江郡	綜合都市	郡城	19000	80000	80	100000	20000	1	葛布			
宛陵城	江東	丹陽郡	觀光都市	郡城	12000	80000	60	100000	10000	2	書冊		銅鏡	孫權
吳城	江東	吳郡	商業都市	州城	48000	160000	160	300000	20000	1	書冊			孫權
南昌城	江東	豫章郡	觀光都市	郡城	25000	80000	40	200000	20000	1	竹	染料		
山陰城	江東	會稽郡	交易都市	郡城	14000	80000	60	100000	10000	1	梓木	染料	蜂蜜	

▲揚、荊州所有城市詳表

光顧商店　培養全才武將

在富甲3中，有各式各樣可以讓你訓練武將的場所，不過總而言之就是要你出錢換技能就是，就統稱為商店囉！如何善用這些商店，來好好鍛鍊自己麾下的武將，是攸關你的勝負的喔！

武器店



就是購買武器配備的地方了，各種武器應有盡有，可以提昇武將的體力、武力、智力、統率力……等等各種屬性。如果玩家手頭緊也沒關係，武器店也有賣像是牙籤、筷子等小東西，單挑時用來戳對方眼睛也算勉強湊合吧！

私塾



就是古代的私立學校了，也可以說是補習班的前身，所謂開卷有益，只要花點小錢在此讀讀書，保證智力及統率力獲得提昇。

武館



當然是練功習武的地方了，這裡的招式應有盡有，無論抓泥鰍或者烤蕃薯，絕對讓武將的武力、山戰、水戰、陸戰能力大為精進。

機關房



三國人物可是非常聰明的，他們設計出的各種機關可以讓玩家在攻城掠地時更為輕鬆，試問攻打城池時，使用投石機是不是比用彈弓更聰明呢？

交易所



交易所是玩家進行特產品買賣的地方，由於每個城市都有生產的特產品及需要的特產品，因此玩家可以賤買貴賣，運轉各地的特產品以賺取暴利。

聚閒莊



武將不足是無法成大事的，玩家若是求才若渴的主公，就一定得到「聚閒莊」走走，與這裡的武將懇談一番後，您就知道誰是值得信賴的好夥伴了。

錢莊



經濟不景氣，荷包要看緊，與其把銀子塞滿口袋遭搶，不如放在錢莊裡來的安全，何況把錢放在這裡還能生利息，退休後也是一筆可觀的養老基金喔！

錦囊舖



錦囊是用來裝妙計的工具，玩家只要在此購買的錦囊，就可以產生高達48種各式妙計來化解危機或是陷害對方，只要善用各種妙計，很多事情就輕鬆多了！

神機世界2～遙遠的約定

▶研究製造所：大新資訊 ▶販賣流通所：大新資訊
▶遊戲類型：冒險角色扮演 ▶科技需求：PⅡ-266、64MB



預定推出日
2002年
2月

冒險！冒險！我想大家小時候都曾經夢想成為冒險家的吧！踏著堅定的步伐，邁向未知的旅程，慢慢解開一個個的謎題，這真是太令人嚮往了。神機世界2就是講述一個著名的小冒險家的故事的遊戲，當年在遊樂器DC上可是非常著名的，這一次改編成PC中文版，喜愛冒險的國民們可千萬不要錯過了喔！在上一次透露過神機世界2的消息後（151遊戲工坊），果然引起許多國民的關心，這一次就來詳細的介紹一番吧！

延續一代的冒險家傳奇

「神機世界2」這款遊戲在DC上可是非常的暢銷呢！它是以傳說中的塞依結構體--艾佛路西亞為中心，在世界各地的遺跡探險的一齣冒險RPG。神機世界2延續一代的劇情，嚮往成為一流冒險家的瑪格有一天接受了帕魯迪亞大陸的索席耶提博物館的邀約，來到了這塊神秘的大陸，他與他的伙伴、莉妮亞、葛雷，以及硬要跟來的青因等４人，就這麼坐上了來往大陸間鐵道的列車，往帕魯迪亞大陸而去，但在搭乘的往內地的火車上，就遇到搶奪古文明寶藏的強盜集團襲，都還沒開始冒險就先遇襲，真是太悶了，算了吧！先練練身手舒展一下筋骨好了。



在火車上碰見硬要跟來的青因



哪裡來的小毛賊，真是找死

瑪格自己現身說法

好不容易到了帕魯迪亞真該好好休息一下，接下來的旅程是不可預知的危險呢！

還好我親愛的伙伴在我的身旁～先說我自己吧！我可是身經百戰呢！而且我是激進派的喔！不爽就讓你嚐嚐瑪格拳，攻擊力超強、超狠、超準、超快，厲害吧！也因為這樣我動不動就受傷，嘿嘿！還好我身邊有莉妮亞的溫柔陪伴，他可是一位謎樣的女孩，每每戰鬥中他的音樂聲總會讓我傷痕累累的身體不藥而癒，連不小心中毒或麻痺、大病或小病也都能治癒喔！雖然他是爸爸不知道從什麼莫名其妙的地方帶回來的，不過可以確定他一定不是爸爸的私生女，因為他實在太神奇了，而且個性也和我不一樣。相對的葛雷就顯的超囉唆，他是我們家的管家，有點小嘮叨，可是他煮菜的技術真是一流，有空我再請你嚐嚐喔！嗯～你知道青因嗎？對這個小不點真是沒辦法！愛哭愛跟路一點都不像女生，真應該叫她跟莉妮雅學一學！女孩子就應該像女孩子嘛，一點都不可愛！不過說真的跟她一起冒險倒是蠻有趣的喔！

青因是個很男性化的女孩

我就是瑪格，前途無量的冒險家

我的好朋友莉妮亞，很不錯吧！

超高戰略性的戰鬥方式



行走時人員的位置可以調換

當玩家一進入戰鬥時，首先要進行戰鬥編隊，因為每個人所使用的武器配備都有獨到之處，例如瑪格本身的魔術手部改造武器是屬於激進派的，戰鬥時的戰鬥位置就應該擺在中間，好給敵人致命的一擊！不同的位置會造成不同的傷害度，連攻擊的快慢順序都會有所改變，在戰鬥中有人在前鋒擔任攻擊位置，就要有人負責防禦，作為後線補給。這樣才有辦法在最短的時間內得到勝利並獲得最多的經驗值。



右邊的行動量表代表攻擊的順序



瑪格的攻擊力強大，可擔任主攻的位置

此外，利用行動量表提升作戰效率也是不可或缺的致勝關鍵。遊戲戰鬥畫面中的右方，有著代表敵人人物臉孔的攻擊順序，可藉由這個行動量表預先洞悉敵人的先後快慢順序，然後來個先發制人，讓這些遺跡怪物措手不及。而在遺跡內的戰鬥我們也可以來個出其不意的搶先攻擊，我們可成功的搶先攻擊敵人，讓敵人腹背受敵，當敵人變成待宰羔羊時，戰鬥音樂也會變的特別雄壯，鼓舞我方的戰鬥士氣，讓人大呼過癮！



因為瑪格的行動較快，所以攻擊次數也較多

華麗畫面的戰鬥動作

在遊戲中的戰鬥場面中，無論敵我雙方，都會施展出超華麗的動作喔！尤其是賽依結構體的攻擊更是非看不可！就像拍電影般的瞬間展現極佳的爆破力，每位伙伴都有各自超強的戰鬥系統，充滿了新奇的動作，滿足你的想像空間，刺激你的視覺神經。

●瑪格拳的連續攻擊畫面







有趣的裝備系統

在遊戲中，每個主人翁的裝備部分，都分為許多的零件特殊系統，隨著人物的升級及金錢的獲得，玩家就可以在謬傑比魯市街上的改造武器店裏，好好的大力修整一下全身上下的行頭！玩家可自由選擇提升哪一種類的特殊技能，不過不止是有錢就行了，系統中的各種能力是依玩家的級數提升而產生新的裝備的，如果等級不夠的話，也是沒辦法升級的。像我們的主角瑪格就有手部零件系、鎚子零件系、噴霧零件系、旋轉器零件系、擴音筒零件、光線零件系、保齡球零件系、意志零件等幾類，而每一種系統之下又各有五等級的絕招，這樣算起來，光是瑪格一個人的招式畫面就有40種了，真是非常驚人。

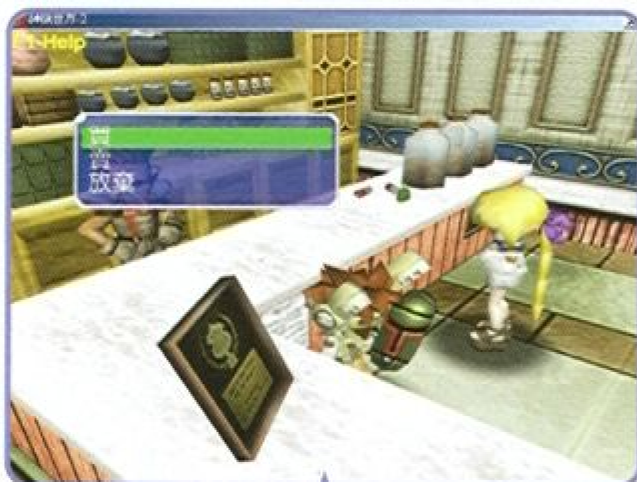

可在武器改造屋提升配備等級



改造武器是遊戲中很有趣的一環

鑑定寶物及武器升級的樂趣

當冒險告一個段落，瑪格一行人可以將尋找到的寶物拿到歷史學會，經由裡面的鑑定師鑑定後出售，也可以自行留下來當作是傳家寶！寶物出售後，可以得到大量的金錢，便可以在大街上大肆採購一番了！也許你認為，神機2和一般RPG遊戲一樣，不都是打打架、買買東西、再走走劇情嗎？那你就錯了，因為在神機世界中，可不是那麼容易的買到你想要的東西，例如說，你若是要請改造武器店的老闆幫你改造武器，除了所費不貲外，若你的等級始終無法提升，就算有再多的金錢，改造屋的老闆也無能無力，幫不上你的忙，這時候的你，一定覺得非常不爽的想關機吧！喔！別著急，先到獎卷屋買張獎卷再關機吧！用5枚「先史的錢幣」，就可以購買彩券，小投資也許會有大收穫哦！待存檔後，當你下次載入檔案時，就可以看看自己有沒有中獎了。



遊戲中的商店可買到不少東西



哇！這些武器要不少錢吧！



拿到紅毒蛇這個寶物了

自動調整視角的3D畫面

在神機2中，整個劇情的陳述可說從頭到尾絕無冷場，從片頭動畫就感染到一股詭異的氣息！而且不同於一般RPG老是一不小心主角就被畫面遮住了，他們可是可以自動調整視角的喔！尤其是在進入地圖模式時，鳥瞰視角和特寫視角交互運用，使用鳥瞰視角在移動上方便許多，而特寫視角則讓人能身歷其境的感受冒險的動作及宏觀的場景，實在令人覺得視覺上是非常享受的。



遊戲一開頭瑪格就來個凌空跳躍



3D的畫面非常逼真





●站在同一點上的近景、遠景變化

新奇的物品組合系統

在神機2中，玩家在冒險時所發現的遺跡或物品，還有可自行組合成神奇藥品、神奇工具的功能，好奇的玩家們可要多花點心思試看看喔！這部分真的是要玩家細細品嚐，認真體會了！因為種類變化繁多實在不曉得該從何講起！舉個例子來說，只生長在濕氣重之處的香菇，再加上雪般純白的綿花糖果實，合成後會變成什麼東西呢？不告訴你，請自己玩就知道了啦！



可以買進物品來進行組合



在酒吧中可以得到許多資訊

人物攻擊特色

瑪格・藍恰



瑪格是在攻擊方面最強的角色。他的攻擊是以接近戰為主。要做單體攻擊、範圍攻擊時，最好是以必殺技中各方面平衡性最佳的手部零件來做改造會比較理想。速度方面雖然有點慢，但可以用靴子及防具等來做防護。而特技方面則是依小組成員而有所不同，種類相當繁多。

特別行動：瑪格位於前頭時，在地牢內的箱子或柱子前面按下決定鈕，就可以將其箱子或柱子粉碎掉。



瑪格的零件之一槌子

莉妮亞・卡農



她是以手上的平底鍋作為武器，所以最好不要指望她能發揮什麼攻擊力。不過在回復及攻擊補助方面，她倒是能發揮強大的威力。尤其是回復系統方面的技巧，如果在一開始就她記住「認真治療」這個技巧的話，就能提高小組的生存率。還有，在戰鬥中中毒或麻痺等狀態異常時，如果放著不管，以後就會出現後遺症，所以更要學會使用技巧來做治療。

特別行動：未持有改造武器的莉妮亞，很可惜地，她無法採取什麼特別的行動。

青因・剛



初期狀態中的攻擊力比瑪格要來得低。不過速度比較快，所以行動的次序常在瑪格之前。她的攻擊是以接近戰的方式，所以配置在前列，相對地防禦力較低的問題就要確實的加裝防具裝備來抵擋了。必殺技為將單體、範圍攻擊以同樣方式施展，所以不會有不便之處。不過，讓青因加入小組的代價是會被她收取１０%的報酬。

特別行動：想讓青因待在前頭時，一邊按下決定鈕一邊做移動的話，就可以做高速移動。

葛雷・涅得



可針對攻擊、回復、攻擊補助等所有狀況做對應的角色。其強化改造武器用的特製系、以及只對瑪格有效的技巧，和積存力量以發出更強大威力的技巧，都能有效幫助隊員加強戰力。達成任務時葛雷不會收取報酬，所以想要多存點錢時，記得要帶葛雷一起去參與頭目戰哦。

特別行動：葛雷沒有改造武器，所以無法做特別的行動。請讓其他成員待在前方吧。



葛雷的武器是手槍

裴帕・波克斯



攻略過布雷茲遺跡之後，裴帕就可以成為小組成員之一。由於她的改造武器是屬於射擊類型，可以發動的攻擊不會受到距離影響。而且因為可以使用回復彈，所以可以將她配置於後列，來支援攻擊行動。在最後莉妮亞失去蹤影這段結尾的部分裏，裴帕是掌握小組命運的關鍵角色，所以千萬不要忘記幫她強化回復彈的零件哦。裴帕若加入小組時，所收取的報酬是２０%。

特別行動：裴帕位於前頭時，按下決定的話，就可以發出空砲彈來引起敵人的注意。

卡爾卡諾



卡爾卡諾的登場已接近尾聲，所以並不是個活躍的角色。不過實際上他可是具有很強的力量的。在他成為小組一員時，就已經具有和瑪格相同的攻擊力，而且比瑪格的速度還要快。不過改造武器等級只有１是他的弱點。如果以他最初裝備的鑽孔零件來做主要的改造部分的話，我們就能夠期待他在頭目戰中的表現了。不過，卡爾卡諾成為小組一員時，所收取的報酬高達３０%，這點可要注意。

特別行動：卡爾卡諾位於前方時，在鐵鉤的棒子這端按下決定鈕的話，就可以移動至相反的那一端。

奇蹟花園



▶研究製造所：台灣 TGL　▶販賣流通所：台灣 TGL
▶遊戲類型：角色扮演　▶科技需求：PII-300 、128MB

預定推出日
2002年
2月

哇！真是超可愛的遊戲，美麗的人物場景、簡單易上手的設計，尤其是遊戲裡面的香料娃娃，真是一個比一個生動好玩說，雖說看起來好像是日式風格的遊戲，不過這可是台灣 TGL 工坊完全全新自製的喔！像尼爾斯這種不太喜歡整天打打殺殺的人，就蠻適合玩這樣子清新可愛的遊戲，讓我們一起為香料作戰吧！在上一期的工坊中，已經先透露遊戲的部分故事，這一次我們就清清楚楚的來看看整個遊戲的架構吧！





簡單但不枯躁的設計

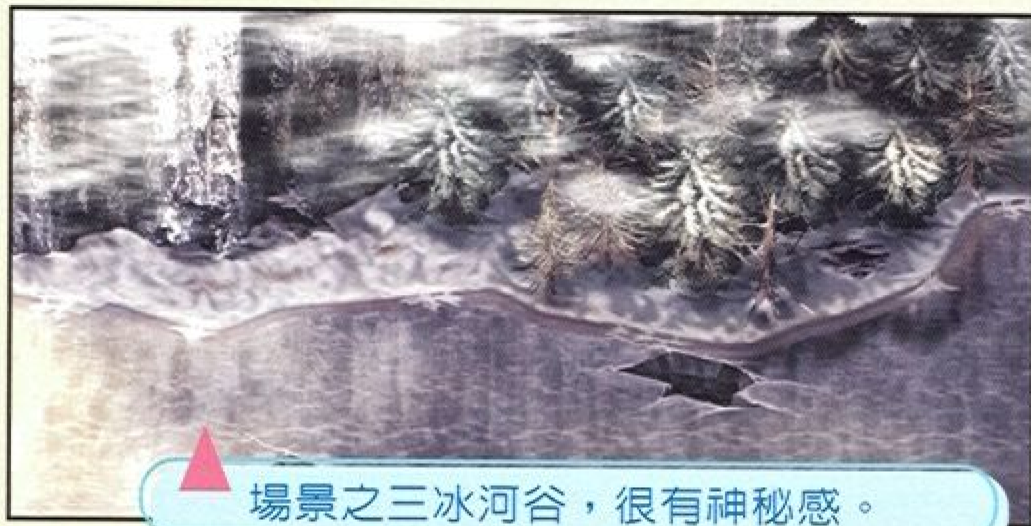
根據遊戲製作小組表示，「奇蹟花園」這款遊戲架構之初所稟持的理念是：用最簡單的方法，做出最有變化的遊戲。現今市場上充斥著許多操作繁雜與毫無故事內容可言的遊戲，聲光效果固然可以吸引大部分的玩家，但是毫無內容的故事和繁雜的操作，也漸漸阻礙了玩家購買的意願，有鑑於此，TGL 在針對這樣的缺失下，便產生了這款遊戲。遊戲中除了在美術方面，秉持TGL 華麗的日式畫風，創造出許多美麗可愛的人物及場景外，更加入了即時戰鬥的戰略性以及解謎的思考性，絕對帶給玩家最豐富的內容及樂趣。



▲場景之一香菇森林，色彩十分炫麗



◀場景之二夢幻島，充滿幻想風格。



▲場景之三冰河谷，很有神秘感。

寓教於樂的豐富劇情





▼白樺莊園是唯一倖存的香術莊園。



在故事方面，「奇蹟花園」敘述的是一個關於「自私」和「分享」的奇幻故事。一個香料奇術文明鼎盛的國家 -- 侯爾國，在一次輕敵的戰役中，所有的香術莊園領主在戰鬥中失蹤，而香料術知識的寶庫 --「香術莊園」也一個個被封印成被魔物盤據的險惡迷宮，而國家也因失去香料術而陷入隨時會被異族併吞的危機。此時一位貴族術士少女 -- 安娜，在被逼迫的情況下，開始了與四位學徒深入各大「迷宮」探險的旅途。最後終於解開一個個迷宮的封印，讓香料術從貴族專用的迂腐想法中解放，成為造福大家的偉大技術。

花圃種植為遊戲之基礎




遊戲的最初場景，為在魔王的封印下所僅存的「白樺莊園」。遊戲的主人翁"安娜"，將在這裡帶領四位學徒展開最充實的準備，然後深入個個迷宮中，來解開封印，造福世人。在莊園外，有四條長條型的空地，來供學徒們開發成花圃，並種植果實。可不要小看這些花圃喔，花圃的設置會讓學徒的屬性成長，學徒的屬性也會影響召喚香料娃娃的能力：而不同的花圃在種植果實後，便會轉變出各種可以召喚香料娃娃的卡片，香料娃娃的屬性有分為土、水、火、風四類，因此要如何在有限的種植區域中排出最有效果，能轉換出最多香料娃娃的排列，就是玩家的挑戰了。



▲花圃的排列可是有一番技巧的喔！

四種不同屬性的花圃種類



獨創特殊的旗標移動系統

在遊戲中玩家必須同時控制四個學徒，乍看之下似乎會令人手忙腳亂，不過在控制移動的設計上，製作小組採用了獨特的旗標移動系統，使得在控制人物時，藉由設定旗標的方式，可以很靈活的指定四位學徒的移動方式。每個角色可以設定五次的旗標，基本上人物會依旗標的順序行走，而藉由旗標插入的位置不同，就可以讓學徒做出各種不同方式的移動了。



行　走

依序插入旗標位置，角色就會跟著旗標走了。



組成隊伍

將旗標設定在另一位學徒身上，就能共同行動了。



迴　圈

設定在另一個"行走旗"上就是形成「迴圈」。一個學徒一次最多可以設定五隻旗子，形成迴圈時，學徒就會在這些旗子間走來走去。



▲召喚出香料娃娃之後，腳底下會出現準心



▲將準心像敵人後就會開始自動攻擊



▶守護型娃娃可排成各種不同陣型

攻擊指令與陣型排列

在上訴三種不同型態的香料娃娃中，守護型的香料娃娃是最常運用同時也是最需要玩家控制的類型。當召喚出守護型香料娃娃後，學徒腳底下的準心就會產生指定目標的作用。當準心指向特定敵人時，守護型香料娃娃就會針對該敵人攻擊：準心指向地面時，香料娃娃就會攻擊該方向：當準心歸零在該學徒腳下時，香料娃娃會自動攻擊最靠近自己的人。

此外守護型香料娃娃還有編列陣型的功能。由於學徒並無攻防能力，因此陣型的運用也格外重要，有的陣型把學徒保護的很好，但是攻擊能力也就相對減弱：有的陣型移動方便但是門戶大開：玩家必須針對當時的情況為每個學徒選擇適當的陣型。

召喚香料娃娃幫你戰鬥

在奇蹟花園中，最特殊也最好玩的，就是香料娃娃的召喚與運用了！由於學徒本身並沒有任何能力，因此他們必須靠召喚各式各樣功能不同的香料娃娃來幫忙戰鬥，以完成各種任務。召喚香料娃娃，除了學徒必須有一定的召喚能力外，也必須在身上放有由花園種植出來的卡片，才可以把香料娃娃叫出來。香料娃娃除了屬性上可分為水、火、地、空四種外，另外還各有不同的功能性，總共大概可分為守護、移動、高等級三種。





【守護系娃娃】：會一直跟隨在學徒身邊，保護並攻擊敵人，這些香料娃娃本身有空火水地四種不同的屬性，對不同屬性的敵人攻擊也會產生不同的攻擊能力及防禦力。



【移動系娃娃】：由於體型較大，召喚出來必須用〝拖著〞才能移動這些香料娃娃，因屬性的不同而各有功能：空屬性的移動系娃娃會將敵人瞬間移動到遠距離之外；火屬性的會移向敵人，以自爆攻擊之；水屬性的會治療我方，恢復同伴生命力；地屬性的則防禦力超高，可以短暫引誘敵人的攻擊。



【高等級娃娃】：會在學徒的控制下進行大範圍的攻擊，但本身不能移動，因此有類似砲台的作用，可說是學徒最堅強的堡壘。地、空、水、火四種屬性也會產生不同效果的攻擊力。

不同風味的小遊戲







隨著劇情會出現不同的小遊戲，在適時的情況下可以給玩家適時的bonus和趣味根據旗標，準心，陣型，召喚等基本操縱方式，可以衍申出各種遊戲方式，但不會造成玩家的記憶負擔；雖然說遊戲的大方向就是解決機關，蒐集果實，但其它多變的分支玩法相信會給玩家不同的挑戰。

大範圍華麗法術指令







除了使用學徒進行攻擊防禦外，遊戲中的主角安娜也可以使用出大範圍的法術，依屬性的不同，可以給全畫面敵人造成損傷、全學徒無敵、速度加快等特殊影響。雖然在遊戲故事中，安娜是失去法術的，但在香料術的提煉下，她也可以施出非常有威力的華麗攻擊哦！！

▲各種華麗的全體攻擊



安娜　年齡：20歲

優　點：心腸軟、照顧弱小不遺餘力、聰明伶俐、學習力強。
缺　點：愛亂發脾氣、霸道、死硬派、吃軟不吃硬。
基本個性：大小姐性格十分明顯，但是心腸超軟，對人不會擺出貴族架子，個性開朗且有不認輸的個性。

背景：侯爾國宰相的獨生女，從小嬌生慣養，由於自己的母親出身平民，對於階級身份的觀念沒有這麼明顯的分隔，有時也會擺起貴族架子，嘴硬心軟，其實是很會照顧人的大姊姊。



艾洛斯騎士　年齡：不詳（已經死亡）

優　點：記性不好，武藝十分高強、常常跟頭骨雞製造笑料，輕鬆大價的情緒。
缺　點：記性不好，常常忘記自己的頭放在哪裡，個性變化陰晴不定。
基本性格：對自己有著莫名的崇拜感，但又常常忘記為什麼崇拜，經常做一

背景：傳說中百年前的常勝將軍，不知道為什麼現在會以骷髏的姿態出現在這個世上，對與過往的一切似乎已經遺忘，個性也與生前大不相同，常常瘋瘋癲癲的　。



可兒　年齡：15歲

優　點：活潑可愛，精力旺盛、學習事物十分有耐心，喜歡鑽研新技術。
缺　點：喜歡找活人靶試驗新東西、說話一針見血，喜歡傳八卦、常常做傷人傷己的危險動作。
基本性格：非常非常喜歡研究美食，說著一口異國腔調的話，也很喜歡武術，總想把武術跟美食做結合。

背景：來自神秘的東方異國少女，對於美食和武術有著易於常人的熱心和執著，每天快樂的作自己的事情，看起來無憂無慮的，但是從不提起自己家裡的事情，似乎有一段不想回憶的過去。



克洛文斯　年齡：19歲

優　點：喜愛幫助人，知識非常豐富、書不離手。
缺　點：會逃避現實、常常被捉弄、喜歡用大道理來解釋一件簡單的事情。
基本性格：溫文儒雅、具有農夫的個性與書生的氣質，對人毫無心機，常常被人捉弄。

背景：侯爾國現任的國王，克洛文斯從小是在鄉間長大的，在他接掌王位之時，剛好和鄰國的戰爭爆發，繁重的國務壓的他喘不過氣來，最後他選擇逃避回到鄉間，也因此邂逅了安娜。



夏夫特　年齡：22歲

優　點：非常照顧下屬、愛護小動物、感情豐富。
缺　點：善用詭計、說話不留餘地、非常容易受到打擊。
基本性格：個性陰冷、心機頗重、面貌俊美，看似體弱多病，其實劍術高超。

背景：薩奇亞國的王子，也是安娜逃婚的對象，由於國家以武力建國，夏夫特王子也感染了這種氣息，讓人感覺他冷酷無情，但事實上他感情豐富　，對自己的屬下十分愛護。



阿雅　年齡：80歲（外表看來18歲）

優　點：辦事能力強、動作十分敏捷、對事情分析很透徹。
缺　點：脾氣火爆、不喜歡與人交際、個性孤僻。
基本性格：個性偏激、死不認輸、十分不信任人類　，有著如同外表般的火爆脾氣。

背景：與阿康為姊弟，獨立又美麗的女妖精，據說讓他弟弟變成這樣體弱多病是人類造成的，因此，她對於人類懷有很重的戒心和恨意，在態度上自然冷漠許多，跟安娜更是常常一言不合就吵起架來。



若亞　年齡：16歲

優　點：溫柔、打掃能力超一流、有著如同陽光般的笑容，總是可以做出滿滿一桌的好菜。
缺　點：半夜作惡夢驚擾到別人、烹調出來的食物常常讓人食物中毒、經常誤解別人的話。
基本個性：非常隨和，對人十分的親切，喜歡做家事，尤其是烹飪，和大家相處得十分融洽。

背景：長期在莊園幫忙的小女孩，標準的鄉下姑娘，純樸、可愛，也許是一個人住的緣故，不自覺給人一種寂寞的感覺，但自從與安娜相遇之後，變的開朗多了，也許以前真的是太寂寞了吧。



阿康　年齡：70歲（外表看來15歲）

優　點：個性溫和、開朗豁達，跟植物可以心靈溝通。
缺　點：常會被人欺負、體力差、愛哭。
基本性格：體弱多病　，個性懦弱膽小，非常愛哭，喜歡黏著姊姊，體力不好。

背景：妖精一族的遺孤，因為某種原因，所以自小體弱多病，加上個頭又小　，常常會讓人誤認為女生，但是他自己卻從不放棄希望，也因為生病的關係，對於植物的溝通也比同族人來的敏銳　，開朗的個性卻讓人更疼愛他。

龍狼傳-破凰之路



● 研究製造所：謎像視覺工作室　● 販賣流通所：智冠科技
● 遊戲類型：角色扮演　● 科技需求：PII-300、64MB

預定推出日 2002年 1月

上次蕾蕾連哄帶騙才跟陳佈雨先生要到謎像工坊—《龍狼傳-破凰之路》的資料，真是的，也不想想自己貴為公主的身份，要安德烈斯王國的臉往那擺啊！真的是讓我這個身為王國的騎士真不知如何是好！像我跟陳董的關係這麼好，哪需要連哄帶騙啊！對不對～陳董～唬～^^

陳佈雨：小藍啊！你要《龍狼傳》的資料可以，但能不能把你身上這套男扮女妝的衣服換掉啊！我才吃飽，不想要現在就吐出來啊^^!!……

臥龍與龍子的雙龍會

《龍狼傳-破凰之路》是由暢銷漫畫龍狼傳改編而來，述說一對國中同學在一次旅行中，男主角天地志狼因身帶龍



諸葛亮之妻—黃月英施展魔法奧義

之徽章，被巨龍從現代帶回劉備、徐庶大戰曹仁大軍之時，由於他們的出現，導致徐庶傷重身亡，而他也因身具「天命之相」被徐庶臨終託命於劉備成為劉備軍的第二任軍師。所謂的天命之相，本質即是創造，『臥龍』諸葛亮曾向徐庶言明：有天命之相者，擁有超人的智慧。志狼成為龍之軍師後，巧妙地利用夜襲、火攻率領劉備軍大破曹仁，但也因此招來他的宿敵，擁有「破凰之相」的司馬仲達。如果天命之相是創造，那麼破凰之相就是毀滅，兩者皆有足以左右亂世的能力，沒有人知道司馬仲達真正的目的，但他一出現就擄走志狼的伴侶真澄並且重傷志狼，導致志狼下落不明，真澄也被他獻給曹操。一年後，襄陽太守劉表身故，曹操趁機揮軍取荊襄之地，一片反戰聲中的襄陽，繼位的劉琮決議全軍歸降，而與曹軍勢如水火的



志狼習得火攻之計

劉備便成眾矢之的。連失兩名軍師的劉備，為了再得軍師相助，遂邀請名震天下的臥龍諸葛孔明出馬助陣，在三顧茅廬的誠意之下，臥龍結束出世的生涯，正式投入亂世之中，而天地志狼也在此時習得仙術-「雲體風身」回歸，雙龍會，會激出什麼樣的火花？面對曹操緊接而來的五十萬大軍和司馬仲達與五虎神的陰謀，孔明和志狼該如何應付？對於已經偏離歷史的三國時代，志狼又該何去何從？三國武將、亂世梟雄並起，一個不一樣的三國演義正堂堂展開！

完全不一樣的三國時代

由日本漫畫家山原義人老師所繪製的《龍狼傳》，有別於一般人對於三國演義裡的刻板印象，透過天地志狼我們可以發現，它所要傳達的並不只是亂世的霸王之爭，還有當時人民的無奈與想法，就是因為天地志狼與我們一樣是現代人，更能客觀地表現出現代與古代觀念的衝突，更因為它是以三國演義為腳本所繪製，武將與軍師，君主與帝王都有一定程度的表現，如關羽武聖般的地位，趙雲血戰長阪坡，劉備的仁慈及曹

▶ 這就是傳說的的『龍之徽章』嗎？

▼張飛使出絕技





操的霸念都能讓讀者感到就如同與這些三國英豪們面對面地接觸，而它又不完全照三國演義的進程，且適時安排各種特殊角色如五虎神、左慈仙人、大幻仙人、黃月英等，更增加了劇情的張力及三國題材的新鮮感，所以此作在台灣一直擁有廣大的讀者群！

氣勢與動作並重的戰鬥

那麼，改編自龍狼傳的『龍狼傳-破凰之路』將要如何展現出戰場的氣魄與天地志狼的成長呢？

一般來說三國的遊戲多以戰略遊戲為主流，如此才能展現出兩軍對戰的氣勢，但龍狼傳是以志狼為主角作成的RPG，角色的培養仍是重點，雖然如此便無法像戰略遊戲般領軍廝殺，但卻比戰略遊戲更能體會武將的特性，相信許多三國玩家對於能和關羽、張飛、趙雲等猛將並肩作戰都有著熱切的期盼，而另一種重要人物-軍師也將利用各種陣形為冒險隊伍提供有利的戰鬥支援！首先，玩家必需瞭解到整個遊戲的戰鬥構成要素，是由屬性、絕技、計謀、陣形所交互運作而成，玩家想要獲得勝利除了必需瞭解敵我雙方的攻防屬性之外，還必需適時使用技謀、搭配陣形強化自己的攻擊、防禦力，最重要當然是得發揮趙雲、張飛等超猛武將的作戰能力！屬性方面，分成可變動的攻擊力、防禦力，還有不能變動的智力、武力、耐力及敏捷度，不能變動的屬性乃是參照漫畫中人物的表現而設定，不管角色再怎麼升級、裝備道具，這幾樣屬性始終如一，而這些屬性的存在主要是對於攻擊力、防禦力及速度的影響，在遊戲初期，每個人的攻擊或防禦力也許相去不遠，甚至可以用裝備彌補彼此的差距，但是經過升級之後，系統將會參照各屬性值去增加攻擊或防禦力，以蓮花與張飛來說，在經過一連串的升級之後原本武力較高的張飛其攻擊力將遠勝武力較低的蓮花，但蓮花的速度將比張飛快上許多！除了以上屬性之外，兵種、武將又依所持武器的不同可區分為擅使刀、劍等武器的「斬」屬性、擅使槍、矛等武器的「刺」屬性及擅使飛刀、弓箭等屬性的「射」屬性，而防禦力也由此三種屬性劃分成「耐射」、「耐斬」、「耐刺」。如此，對於擅使矛、槍的張飛、趙雲而言，以他們來對付「耐刺」屬性低的人，將可大大提升他們的戰鬥效率。





適合的人搭配適合的武器及防具，這是一定要的啦！











陣形對抗大考驗

有超猛的武將在前線作戰，也要有軍師的運籌帷幄，不過RPG畢竟不像戰略遊戲可以有大規模的軍事作戰，但仍然可以轉變成以各種計謀代替，就好比一般RPG的魔法一樣，當然智力高的軍師們施用計策的效果要比武將施用效果來得高，也比較容易成功。但是如果只是用用計策又不大能顯示出諸葛亮等人的存在價值，於是製作小組特別設計了一套可以讓玩家選擇的陣形系統，此一系統有各種陣形，每一種陣形各有它不同的特色，如果隊伍裡有能使用陣形的謀士的話，那麼該謀士就能夠提供他所知的陣形給隊伍使用，且為了能夠更靈活運用各種陣形，玩家可視戰鬥狀況隨時去改變己方隊伍的陣形，但是要注意的是必需要有謀士存在的隊伍才能在戰鬥時更換陣形，且只有像諸葛亮這樣智力高的超級軍師才能擁有通曉各種陣形的可能！陣形的攻防強弱差異玩家可以從下列的陣形圖示及陣形特性得到充份的瞭解：

一字長蛇陣→青龍九鼎陣



一字長蛇陣：隊伍佔有絕對優勢時，可以無顧忌的攻擊！

以攻擊為主的一字長蛇陣將隊伍置於陣形最前緣，與敵人保持最近的距離。

優點：全員AT行動值縮短、絕技攻擊傷害效果、射擊類攻擊效果、突襲計成功率增加！

缺點： 受攻擊的回避率降低、亂射計命中率提升！

適用： 隊伍佔有絕對優勢時，可以無顧忌的攻擊！



青龍九鼎陣：隊伍處於絕對劣勢時，需要徹底防守伺機反擊！

轉變成青龍九鼎陣之後，隊伍置於陣形最末端，與敵人保持最遠的距離。

優點：全員受攻擊的迴避率、天洪計成功率增加！

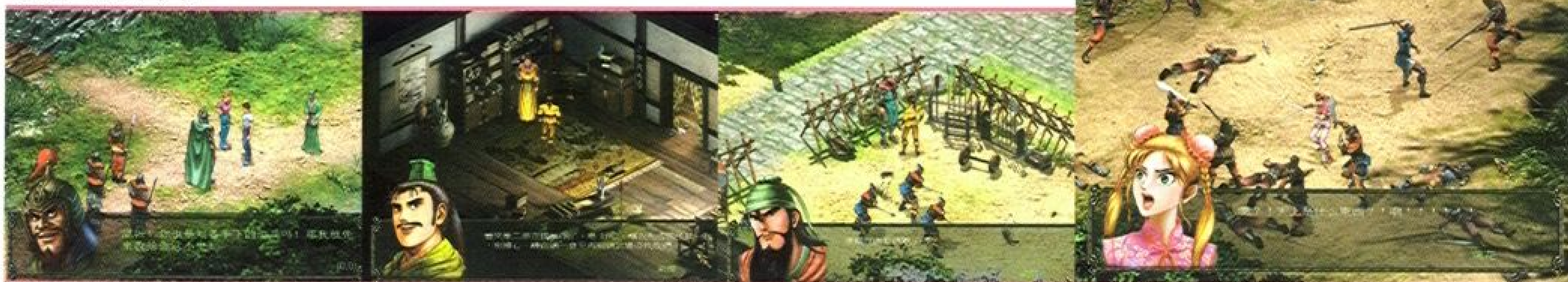
缺點： AT行動值增長、東風計命中率提升、絕技類攻擊效果降低！

適用： 隊伍處於絕對劣勢，需要徹底防守伺機反擊！



行進中的曹軍

上述說的AT行動值便是決定攻擊順序的時間Bar，有別於一般的回合制或即時制，龍狼傳採行的是半即時制，每一個角色都有AT行動值，當進入戰鬥之後此一行動值便會開始累積，當能量積滿之後該人物就能行動，由於每個人物的行動值都不同，所以戰鬥中並非全由我方或敵方行動，在此一系統作用下，速度快的人往往佔有一定的優勢，以蓮花來說，在漫畫中她的武功就是以快速的動作擾亂敵人的視聽進而達到攻擊的目的，而在遊戲中她行動值的累積就比張飛、關羽等威力型的武將快許多，一場戰鬥下來往往多出一、兩次攻擊的機會，當然威力型的武將出手機會雖然少，但其破壞力卻能令敵人喪膽。

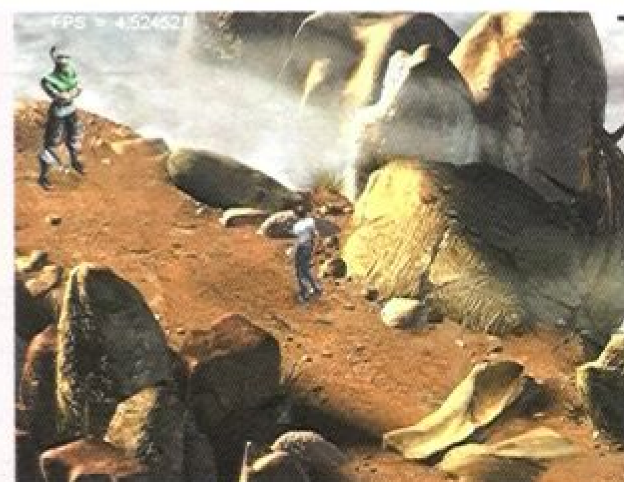


視覺效果生動豐富 對戰互動宛若真實

為了表現出天地志狼及關羽、趙雲等人在漫畫裡如鬼神般的戰鬥能力，龍狼傳的戰鬥全部採行真3D格鬥的方式，每一種招式及戰場上的景物都是以3D即時運算而成，玩家雖無法像在DC平臺上可以用搖桿『搖』出絕招，但畫面絕對不輸大型DC電玩，因它不只加入了『VR』對戰的概念，更在使用絕招時，以不同角度捕捉施招者的各種動態，對於分鏡的處理也有相當的水準，讓玩家能徹底感受對戰的震撼！而『VR』式對戰的概念對製作小組來說更是一項考驗，玩家在使用絕招時，受招者將會依照施招者動作的不同而產生不同的反應，增加對戰雙方的互動性，不再只是單純地跌倒或噴血！

冒險場景則是以2D、3D交互運用所構成，進程則是按照天地志狼在漫畫中的遭遇來排定，由於志狼大部份的時間是待在劉備軍裡，所以遊戲場景也以劉備各時期的據點為主，像新野城、樊城、還有諸葛亮一把火燒掉曹軍十萬兵馬的博望坡及趙雲單騎救主的長阪坡，整體場景的3D pre-render畫面再以2D的美術加工，讓原本易流於生硬的畫面變得具親和力，此外更加入了許多動態因素，如火焰、落葉、風沙、微塵等，活潑遊戲的視覺效果，即使是靜態的對話，也會因為每個人物在不同狀態而產生不同的表情變化。另外，為了讓玩家能更深入瞭解三國的時代背景，設計小組也製作了一系列的專題，玩家可以在遊戲中找到這些人物並與之對話，就能得到當時的人文、歷史、風俗等不同資訊，有些NPC甚至會以問答的方式考考各位玩家，如果玩家能夠答對的話就能獲得金錢等獎勵哦。

三國遊戲一向擁有廣大的玩家，所以每年出產的三國遊戲有如過江之鯽，不過真的能吸引玩家的畢竟寥寥無幾，



志狼對決最後宿敵—司馬懿

謎像視覺以其最擅長的3D動作製成的龍狼傳-破凰之路，展現出武將獨一無二的魅力，以2D和3D繪製的冒險畫面，再透過天地志狼客觀地看待三國亂世，無論是劇情、視覺或玩法，都是玩家不可錯過好Game。



蓮花的絕技「疾風斬」分解：以快速的身形擾亂敵人再施以連續攻擊！



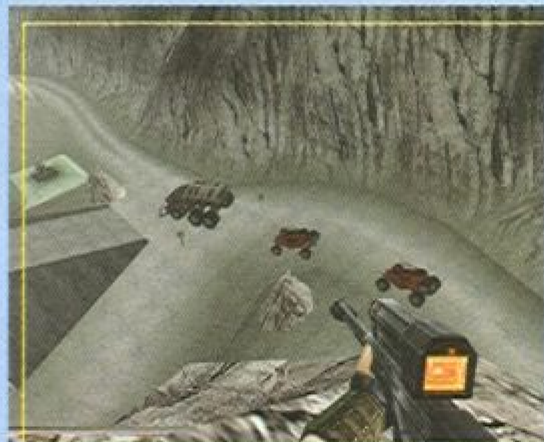
容易操縱的車輛


開車來衝撞敵軍

玩家亦將配備許多不同的雷射槍、使用有毒物質的泰伯利恩武器、和C4爆裂物、以及一支可用來修傷受創的建築物與車輛的修復槍。修復槍的效率在多人共玩中特別突出，您必須使用它來修理受損的基地。另外和即時戰略的《終極動員令》系列一樣，《叛國者》亦有兩種Havoc可以佈署的超級武器：離子砲和核彈。玩家也可從GDI運輸單位例如砲艇和歐卡（orca ）獲得火力掩護。此外，Havoc也可以親身跳進運輸單位內駕駛它們到處跑，並且發射它們所具備的火力。目前已知GDI Humm-Vee，裝甲運兵車（APC）、中型坦克（ medium tank）和巨大的長毛象坦克（Mammoth Tank）都可以和玩家互動。控制這些單位的方式很簡單，玩家只需以滑鼠控制武器高低方向，同時使用鍵盤指揮車車輛的實際移動即可。如前所述，Havoc有許多武器和車輛供他使用。但和同類型遊戲不一樣的地方是，每一種武器都有不同的射擊模式，使這些武器可以在遊戲中針對特殊目的而使用。在《叛國者》中沒有一項武器只是作為加強單調無味的殺戮而存在，這種設計在任務導向的遊戲設計更為獨特。





有趣的位址系統


用火焰投擲器把敵人燒焦吧

附帶一提的是，遊戲的特定位址系統（location-specific reaction system）相當有趣。在遊戲裡的角色模型有12至16個“撞擊區域”(hit zone)，它決定角色被射擊時如何反應，例如子彈打在敵人肩上對方會被打的後退。另外，遊戲裡的物件也都有多種存在的狀態，也就是說，你可把一面牆打得破一個大洞或者將整面牆摧毀。這種設計為遊戲帶來了意想不到特點，它讓遊戲環境裡的某些神秘或不為您所知的地區，可能必須靠您破壞周遭環境才能進入探險，而這也意味著許多建築物可以利用簡單的貼圖交換技術，來展現不同的受損狀態。

獨特創新的多人連線

《叛國者》將包含三種不同的多人共玩模式，分別是死鬥模式（deathmatch）團隊死鬥模式（team deathmatch）和終極動員令（Command & Conquer）模式，終極動員令模式是讓扮演GDI的玩家所組成的隊伍對抗由扮演NOD的玩家所組成的隊伍，而遊戲的目標是摧毀對方的基地。更有趣的是，隊伍所守護的基地都依照典型的《終極動員令》規則而行，摧毀敵方隊伍的收


小心，別被敵人發現

各有用途的武器

M203 攻擊步槍 M203 Assault Rifle

基本上，這把武器是一把附加手榴彈投擲器的M16步槍。玩家可以在全自動及半自動模式中切換。這把槍所發射的40mm手榴彈射程有150英呎遠，使它成為解決人類和裝甲單位的不二人選。

狙擊槍 Sniper Rifle



狙擊槍是Havoc錦上添花的武器，使他和其它士兵顯得不一樣。狙擊槍的長射擊能力讓Havoc更令NOD士兵畏懼。它也讓玩家在遊戲中和 Havoc一同享受透過望遠鏡瞄準來射殺敵軍的快感。另外，槍支上的望遠鏡也可以用來觀察遠方敵人的一舉一動，它也可以錄下敵軍的語音交談，使您在安全距離中進行偵察。

M16 攻擊步槍 M16 Assault Rifle



M16攻擊步槍是士兵的摯友。在遊戲中玩家可以在兩種模式中切換射擊。而它也可以在遠距離外把NOD敵軍幹掉。

火箭筒 Rocket Launcher



這支武器和原《終極動員令》遊戲中火箭筒兵所使用的武器一樣。它可以被用來摧毀敵人步兵，但它最大的用途是用來破壞堅固的基地如SAM，或者是行進中的車輛。另外，這支火箭筒亦具備追蹤飛行單位所散發的熱氣之能力，讓它成為攻擊NOD直升機的致命武器。

手槍 Pistol

這支9mm口徑的手槍是Havoc在全部遊戲過程中相當倚重的武器。雖然它的威力比不上您在稍後遊戲中所發射的大型攻擊步槍，但手槍卻是在遊戲所有武器中彈藥最多的武器。它也可以使用在需要無聲無息的閃電攻擊中。

泰伯利恩槍 Tiberium Gun



泰伯利恩槍是遊戲新增的武器。它是一種利用泰伯利恩的有毒屬性所創造的實驗性武器。發射後，其有毒化學物質與目標接觸後，可燒掉任何有機建築物。



C4 爆裂物 C4 Explosives

C4爆裂物是Havoc另一種典型的武器。單一顆C4爆裂物幾乎就可摧毀任何NOD的SAM設施、砲塔、和停泊的車輛。它亦可被安置在建築和遙控炸彈內，造成極大的傷亡。

刺刀 Combat Knife

刺刀是進行滲透行動時的佳絕武器，在秘密行動中使用它對玩家絕對有好處。

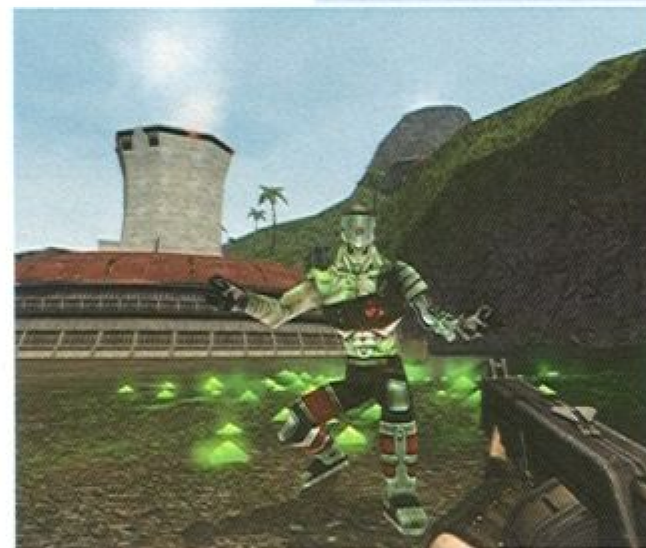






敵人基地覆亡時，將是勝利之時

金錢。摧毀敵人的戰爭工廠它就不能生產戰鬥單位。在《終極動員令》模式中，基地的功能和典型終級動員令遊戲裡的基地功能一樣：收割車採集泰伯利恩，然後把它送到泰伯利恩提練廠進行處理，發電廠再提供其它基地所需電力等。在這當中，透過由殺死敵人或從泰伯利恩提煉廠獲得的分數，玩家可以「購買」不同的角色類型，（工程師、火箭筒士兵等等），以及車輛（坦克和Buggies）。為了求勝，玩家必須摧毀敵人基地的全部建築物或在敵人基地放置「遊戲結束」（End Game）標記。當然啦，基地也有基本的防衛力量。此一《終極動員令 》特有的多人連線模式將使它有別於《戰慄時空》系列、《虹彩六號》系列、《重裝武力》、乃至於《重返德軍總部》等第一人稱射擊遊戲，這也是《終極動員令》至《紅色警戒》系列才獨有的特色。



致命武力2～重生

▶ 研究製造所：漢堂資訊　▶ 販賣流通所：智冠科技
▶ 遊戲類型：戰略角色扮演　▶ 科技需求：未定





好個無所不能、神通廣大的鬼兵部隊，遇上了什麼難解的任務交給他們就對了，說句比較對不起騎士團的話，光裝備就比不上人家鬼兵，刀劍是很難贏得了現代兵器的，更何況是未來武器？魔王你等著瞧，馬上我就把鬼兵部隊給聘請過來了，嘻嘻……。

預定推出日
2002年
2月

揭開鬼兵的神秘面紗



故事設定在距今不久後的A.C 2050年……。在環境轉變的衝擊下，將醫學上的突破發展至軍事用途，已成為研究的主要目標：生化機械和人體結合發展出了『生体科技』，人類開始大量利用生化科技來取代身體器官，更為軍事研究上帶來驚人的發展，「CYBORG WARRIOR」(人造士兵)因應而生，成為新世紀最駭人的致命武力……。

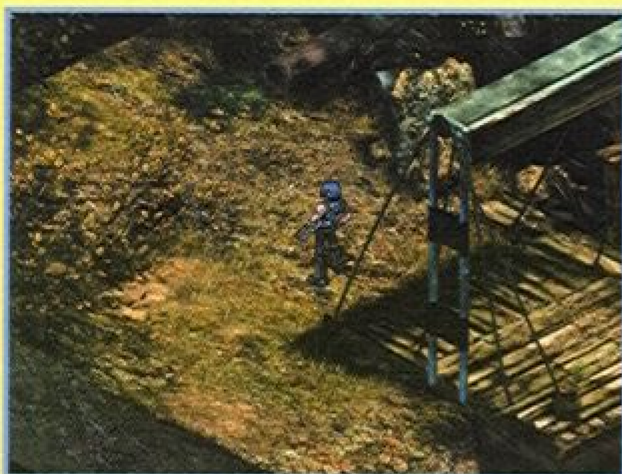
還記得「CYBORG WARRIOR」首度登場的一年前，那批由「死神」所率領的第四小隊嗎？鬼兵們在成功摧毀了將軍的地下基地之後，又再度接獲組織的命令。這一次，他們似乎將面臨更多的神秘與挑釁……。《致命武力2》的推出似乎已經是玩家意料中的事，雖然漢堂曾向外界稍稍透露這個消息，但對於整個遊戲的素材與型態卻是十分保密。傭兵們的身世為何？盡忠與拼戰賣命的意義是什麼？他們的未來何去何從？被列為最高機密的軍火來源？隊員的加入與退出又意味什麼？……這些謎與衝擊，將使善戰的鬼兵們恍然！因為這一切都將在《致命武力2～重生》中獲得解答……



蛻變的RPG&SLG，緊湊的突發狀況與劇情

在《致命武力2～重生》中，製作小組強化了遊戲RPG的特色，在故事情節中加入的『情報』和『解謎』的元素，將會是"重生"與前作之間最大的變化。有接觸過一代的玩家，《致命武力2》中將會解開當時留下的伏筆和謎團；但尚未接觸過前作的人，也能夠順利地融入故事的劇情。這次製作小組特別將故事部分雕琢了一番，重新塑造新鮮的遊戲質感。有鑒於前作在劇情部分的不足，加重故事成分的"重生"將提供玩家全新的體驗。





▲地上的亮點就是提示道具的所在



▲過關的關鍵有時就在對話中

此外，在前一代中讓玩家詬病的道具搜尋方式，也都將做適度的調整，一般道具如回復碇等都會有明顯的提示，玩家不用再為了一個小小的補血劑，而在戰場上猛擦地板。

謎題和機關事件



▲有些關乎劇情的道具會在戰鬥中取得

在這次的RPG模式中，將會有許多的事件和謎題，等待玩家們將它一一解開。同時，在戰場上將放置為數不少的事件道具，而這些道具的取得與否，將會成為玩家能否前往下一個關卡的重要關鍵。簡單來說，玩家會因為沒有拿到該道具而發生卡關的現象，例如某一關卡裡的石像看似平淡無奇，若玩家在之前先順利完成某一事件得到該事件的重要道具，這時只要調查石像，就可會觸發隱藏事件，進入隱藏的關卡；反之，若手上沒有持有啓動該石像的事件道具，這時就有可能會錯失了隱藏事件。而隱藏事件的觸發與否，將會影響結局的走向。



拆除限時炸彈的小遊戲。

除了事件道具之外，『機關』也是這次解謎的重點之一，在沿途上將設有為數不少的機關，讓玩家動動腦，有的可能是單純的數學問題，有的可能是複雜的版塊移動……，這些設計都考驗玩家們的臨場反應呢！

更加敏銳與多樣的敵方角色與大型攻擊單位

在敵人的AI方面，也加入了許多新的指令及模式，不會像前作只要一瀕死就會出現退縮的情形，敵人會根據我方方向性的弱點來加以攻擊，甚至會判斷自己的身體狀況而做出最適當的應變(比方說適時的使用回復或是自爆之類的特技)，簡單的來說，敵人變得更加聰明了。

敵人種類方面也有大幅提升，除了像前作的固定式戰場外，也新增了許多遇敵的條件，玩家可能必須觸發某一事件後敵人才會現形。此外，屬性也大不相同，因此在使用特技上就必須針對敵人的弱點來攻擊，否則將會得到反效果。

有些比較聰明的敵人也會適時地自我回復




介面的靈活化讓你全盤掌控一切

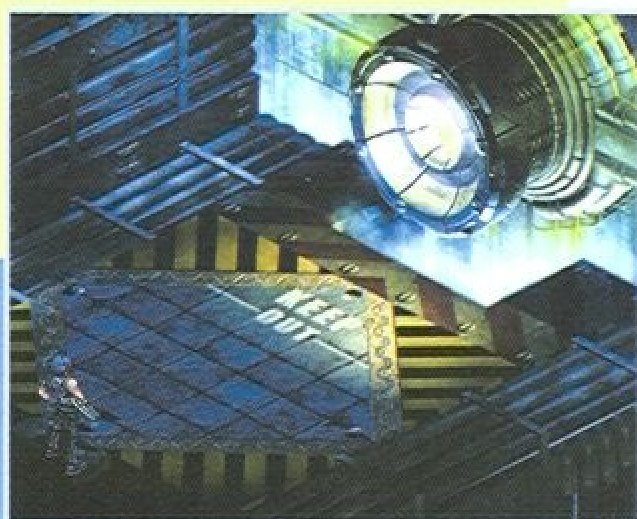
遊戲系統介面上依然強調自由與人性，玩家可以依自己的喜好更動操作介面的圖示位置，簡潔明快的操作指令，讓玩家可以在各種戰場狀況中快速的下定決策。

而在道具的分配和使用上，《致命武力2～重生》克服了前作中沒有辦法在同一個介面上做處理的窘境～當你要使用道具時，你必須跑到介面一，但當你想要分配道具時，又得換到介面二，想要查看我方人員擁有什麼道具時，又要到介面三。在《致命武力2～重生》中的介面將這三者的關係做了『融合』的設計，所有的狀況及問題都能在同一個介面裡做好最佳的處理，在使用上更是流暢痛快。隊員戰力的道具調配、依能力部署的策略，不就是靠這層系統性的統籌為根基嗎？相較於前作，這是一個大幅度的進步。




▲整合過後的新界面

◀道具列表


▲這像飛機引擎的設施式什麼呢？

多變風格的3D場景 現實與未來的想像空間

在距現代不遠的西元2050年將是什麼樣子？相信接觸過《致命武力》一代的玩家們已經提前感受到了未來感的新鮮，但對《致命武力2～重生》而言，這些表現似乎還不夠。基於時代背景的考量與拿捏上，製作小組在參考資料後，將現實生活的元素在轉變過程中大膽的做了推論與假設，且更有考據的作了場景的設定。座落於內陸森林的百年古堡，或者尖端科技的先進建築……等等，讓距今不久的未來世界有更細膩的真實質感與表現。

廢棄的礦坑


◀礦坑入口

為了不想擺脫一般人對礦坑的印象，所以在色調上用較為陰暗的方式來表現。這個礦坑原始建構的位置是在一個獨立島嶼上，沒有人跡在此出入。敵人也正利用這點，在此建立了其隱密的據點。被擄獲的人質最後都被帶來這裡進行研究……所以當你愈深入礦坑內部，你就和先進科技愈來愈接近……包含了手術室、冷凍室等等的先進場景。當然在高科技的背後也有些神話色彩存在，所以用了一具機械製的神像來塑造整個宗教色彩，而且這個神像本身在設計上具有相當大的防衛性和攻擊力，這將會是玩家面臨的最大挑戰！


▲陰暗的礦坑內部


▲礦坑裡頭的手術室

生體實驗研究所



地處亞馬遜流域的研究所，周遭被濃密的樹林所覆蓋，外表的鐵鏽和叢林產生強烈的對比。由於是以生體實驗為主，所以在色系上，儘量以冷色系為主，讓整間實驗所充滿一股異樣的氣氛；在材質上則是以鐵為主，營造出"冷"的感覺。既然是實驗所，在室內的擺設上當然免不了一些標本和培養槽，除此之外，我們還將研究所佈成一座鋼鐵迷宮，讓玩家闖關容易出關難。


▲位於叢林中的生體實驗室




觸目所及都是人體的標本及培養槽，令人感覺不舒服

赤化的古堡

雖然是百年的古堡，隨時代不斷的演進，古堡內部也不斷的翻修，再加上又是全電腦自動化的防衛系統和軍事重陣，因此，在外觀上雖然仍是古典雄偉的哥德式建築，但內部卻已和尖端科技設備同化，說它是一座電腦城也不為過。在風格上，製作小組嘗試將未來科技融入中古世紀的產物，藉此來產生一個強烈的對比，但卻又不失古堡本身的雄偉氣派，如何將百年古堡"機械科技化"則是極具挑戰性的一個任務。昇降梯、浮動地板、虛擬實境……等，就等玩家一同來探索。


▲神秘的飛馬雕像，在它身上有怎樣的秘密呢？


▲誰能想像這百年的古堡裡頭卻是處處充滿高科技的設備


◀威力強猛的對空砲

角色再現，個性重生

原先的第四小隊不但全員到齊，隊長「死神」與女性隊員「月神」更會以全新的造型登場。不但如此，第四小隊還多了新的隊員。

代號「闇月」的七號隊員，是個更為冷漠到近乎無言的角色，一點都不和她正值青春活潑的十六歲相稱。這名由組織臨時指派的神秘隊員，擅長高速的腿部格鬥技，破壞力之高並不亞於同樣屬於格鬥技攻擊的四號隊員「力士」，但是兩者卻是截然不同的攻擊風格。「力士」的拳技著重於力道與中國武術的"氣"，揉合出排山倒海的驚人氣勢，並以其龐大的身軀來進行防禦格擋：「闇月」的腿技則是以速度與攻擊致命要害為主，配合如同舞蹈般極具韻律節奏感的優美姿態，給予敵人華麗卻要命的攻擊，並以其敏捷的身手與反應來閃避外來的傷害，可說是相當具有個人特色的角色。



力士的剛以及闇月的柔成了一強烈的對比



力士的攻擊著重在力量的運用



鍾馗隊長也有可能會加入我方喔！

除此之外，在《致命武力》一代中另一個令人費解的角色之謎，也就是被稱之為鬼兵剋星的「鍾馗小隊」也會再次出現。不過這一次的"鍾馗"卻出現了與之前不同的行徑，在這次的任務中，他們將會是以亦敵亦友的立場出現，而那名前作之中謎般的鍾馗隊長，則有機會成為我方的另一名生力軍。

而在其他的我方角色方面，除了隊長「死神」與三號隊員「月神」的造型有變外，其他的隊員都會維持原來的造型，但是在攻擊的特技上都會有所變更，屬性之間的相關變數也會比之前來得更為明顯，所有隊員將會更加強各自的特長與重要性。值得一提的是，隨故事的發展，讓各個角色的戲份加重了。因此，他們的個性層面將慢慢浮上檯面。不可違論的，傭兵們的身世背景之謎將在《致命武力2～重生》中一一曝光！



死神以及月神的造型都做了一次新的變化

致命武力2劇情大綱

副標題名為"重生"的《致命武力2》，和前作相同的，這一次仍然選出了第四小隊的五個任務來進行劇情，不一樣的是，這些看似毫無相關的單獨任務，卻將連貫前作之中所有未解的謎題，玩家將在這次的劇情中，逐步抽絲剝繭的獲知所有的答案。包括「組織」的來源與真正的操控者、傭兵們的身世真相、以及「鍾馗小隊」的目的及與「鬼兵」之間的淵源，這一切的答案關鍵，將完全繫在新進隊員「闇月」的身上。



◀神祕的祭壇



FANTASY FOR YOU

Glory of Victory

戰役...就要開始!

真正的Guild-based Online Game

英雄~全新公會戰、

公會城堡戰

即將全面震憾您的視野與體驗!

to be continued...







英雄

劉備、曹操、孫權三人再度一決雌雄

究竟誰能奪得新世界的霸權…

今年元月　風雲上市



THREE KINGDOMS II

三國之

星海風雲 II

國際中文版

Three Kingdoms II

漢堂二〇〇二年首推戰略型態角色扮演強作，
帶你進入前衛而詭譎的未來世界。

THUNDER FORCE 2

致命武力

-重生-





北區代理

軟體世界 智冠科技股份有限公司



越過千載之刻的，是時光抹滅不去的遙約。
另一段誰也不知道的，屬於『他』與『她』的故事....

幽城幻劍錄

天地劫序傳

時輪情縛證千刻
幽日凜月映蒼寰

大好評熱賣中！

首批限定特別贈禮，即將完售
保證絕不再版，行動要快！

〈平裝版〉



〈精裝版〉



【內附幽幻鉛筆組及隨書筆記一冊】
【精裝版．致贈典藏原畫設定集】

for windows95/98/2000
CD四片裝

人摒息的即時戰鬥和巧妙靈活的設計，親臨神怪幻想的無上極致
獨創巧設的數十種華麗無雙的咒術絕技與全新的故事背景
以絕不妥協的要求構築咒法的藝術
交織成令人目不暇給的術法美學

想取得更多遊戲相關資訊，歡迎前往漢堂國際官網一探究竟！
URL:http://www.dynasty.com.tw



漢堂國際資訊股份有限公司
DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.
高雄市801前金區中正四路211號13樓之2
TEL:07-2722606 FAX:07-2912970 客服[illegible]07-2912697
E-Mail:dynasty@[illegible]net.tw
Http://www.dyna[illegible]

北區代理發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司







能得其一，可安天下。

臥龍與鳳雛

三國群雄傳

讓你很有人緣的網路遊戲

2001年1月，就要見面了！

愛你呦～

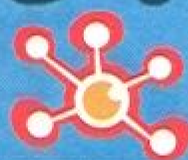
寶物！寶物！

呀呼～跳！

快躲起來！

哇！救命啊！

狗ㄎˇㄋˊ娃娃



大点科技股份有限公司

BIG POINT TECHNOLOGY CORPORATION

地址:臺北市文山區車前路2號8樓 電話:86633858 傳真:86632609 統編:1604402
Address:8F,No.2,cha-chian Road,wen-shan,116,Taipei,Taiwan,R.O.C.
Tel:+886 2 86633858 Fax:+886 2 86632609

BIG POINT

什麼人可以當主角？

到底誰才是劇作大師筆下的最佳明星？

是躁鬱症的女孩？

還是只會寫注音的紳士？

難道 … 會是那隻很有心機的小狗？

你+你的朋友x15

大家快來～飆演技求生存

親愛的，
我把自己變小了。

外婆家

我不要長大！

嘻…
是我放的炸彈。

哼..哼..哼..
看不到我。









BIG POINT
2002 -AG5
連線出擊
AG5
ARMOR GIRL 5
Design by JAZZ
Jazz@bigpoint.com.tw
CAUTION
DO NOT REMOVE
THIS BOLT
边境之地
ARMOR GIRL FIVE



總經銷 軟體世界

製作/開發 TGL

奇蹟花園看這邊

http://garden.tgl.com.tw





搶錢大行動！



讚！就是這麼棒！
不但可以下載小遊戲玩，
拿到的最高分
竟然還可以在奇蹟花園用！
像這麼好康的事，您還在等什麼？
請火速前往 http://garden.tgl.com.tw 一探究竟！

2002/2月/2日開始喜！

You need new type game!!!

(220)台北縣板橋市三民路一段216號13樓A室 :: 客服專線:02-29627425 FAX:02-29628646 :: E-mail:services@tgl.com.tw http://www.tgl.com.tw

●CPU: PentiumII-300 mmx...●RAM: 64MB...●繪圖: 支援 DirectX 的顯示卡...●音效: 支援 DirectX 的音效卡●操作: Mouse... CD-ROM: 8倍速以上CD-ROM，或DVD-ROM... 上市日: 2002/2月/2日

— THE SEASON OF MERMAID SPECIAL EDITION —









生命之中，也能擁有的邂逅……

• 人物設定 — 成瀬ちさと
• 腳本 — 山田桜丸

豪華聲優陣容

那須めぐみ　折笠富美子
柳沢真由美　中川亜紀子
山本麻里安　小暮英麻
鈴木千尋　北村弘一
山岸功　大川透

全程日文發音中文字幕



特別限定版內容

限定廣播劇CD

以遊戲內容之中，流傳在鎮上的「美人魚傳說」
所特別製作而成的廣播劇 —「人魚公主的冒險」，
將在此完全重現！由遊戲之中的配音演員原班人馬為您演出，
日語發音，附中文台詞完全對譯劇本，
讓您輕鬆悠遊於「美人魚傳說」之中！

愛的禮物

珍藏愛的語言……「美人魚」浪漫信簡



美人魚系列限量原裝進口電話卡（*3位）

美人魚的季節

The Season of Mermaid

▸▸▸ 浪漫E-MAIL 甜蜜你的心♡

★ 趕快前往www.tgl.com.tw瞭解貼心活動，好康等你來拿喔！

戀愛模擬遊戲

For windows 95 sp1/98/2000

製作/開發  ©2001 NetVillage Co.,Ltd.　代理發行  TGL　總經銷  

:: 台灣帝技爺如科技股份有限公司 :: (220)台北縣板橋市三民路一段216號13樓A室 :: 客服專線:02-29627425 FAX:02-29628646 :: E-mail:services@tgl.com.tw http://www.tgl.com.tw



・艾莉的語音行事曆・



・愛不釋手的精美桌布・



・有趣的語音電郵軟體・



・好玩的莉莉道具工房・

做出圖片了。



將名作鍊金術士的感動，
永久留存在您的桌面…

日本初上市
就獲得銷售
排行榜亞軍

1.佈景主題
(桌布、ICON、螢幕保護程式…)
2.電郵軟體
3.語音行事曆
4.鍵盤滑鼠計數器
5.桌面小妖精
6.瑪莉的硬碟管理
7.莉莉的道具工房
等等多采多姿的Windows程式

瑪莉·艾莉·莉莉
鍊金工房

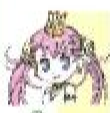
2002年1月的感動~

軟體世界 智冠科技股份有限公司

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY

台灣帝技爺如科技股份有限公司
客服專線:02-29627425 FAX:02-29628646
http://www.tgl.com.tw/


國王


公主


藍斯洛


尼爾斯


阿雷斯



精采遊戲狀況完全報導











閃電風暴

預定推出日2002春季

✽研究製造所：TAITO ✽遊戲類型：射擊 ✽販賣流通所：台灣帝技爺如 ✽科技需求：P-233、64MB

橫跨各平台的射擊名作



喂～T董嗎？馬上幫我調台WR-01R，相信有了它，魔王來多少次的結果都是一樣的，只有被轟回洞窟去的份。啥～魔王那架是什麼？WR-03……，那不是最新的機種嗎？這T董怎賣最新型的給魔王，害我又吃了一次敗仗>_<。

以《太空戰鬥機》(DARIUS)這款射擊經典名作奠下不動人氣的TAITO公司，數年前在大型電玩上開發出新一代3D射擊遊戲《RAY FORCE》作為其後繼系列後，立即受到廣大射擊迷的歡迎，並一連推出第二代《RAY STORM》，以及最新的《RAY CRISIS》，並且接連推出PS、SATURN的移植版，以其全新概念對射擊遊戲發生了深遠弗屆的影響。現在，這套以超華麗3D圖像、輕鬆上手攻擊、與流暢超快感聞名的《RAY CRISIS》也即將推出PC版，不啻為射擊迷的好消息！



阻止超智能神經電腦的暴走！

為了阻止超智能神經電腦『Con-Human』的暴走，玩家要駕駛戰機侵入將自發性意識變換為邏輯數據的神經電腦衍生出的邏輯空間之中，不斷擊毀持續暴走的神經電腦構築起的防禦邏輯程式，目標直指最後神經中樞－－非常制御用邏輯神經程式。









獨特的攻擊系統

【雷射鎖定系統】

本系列最大特徵，就是除了普通射擊之外，還配備了『雷射鎖定』系統。只要將準星對準敵人，就可立即鎖定並以自動追尾飛彈將敵人擊墜，還可一次鎖定 多數敵人再一次擊落(最大鎖定數每架戰機皆不同)。漫天飛彈以華麗的追尾軌跡在畫面上飛竄，完全重現大型機台上的快感。







雷射光可在危急時施放以保住機體

【特殊攻擊－－圓規型雷射光環】

特殊攻擊計量表一達到MAX後，即能使用圓規型雷射光環攻擊。一旦使用後，畫面上的敵人與敵人的砲彈都會被破壞殆盡，攻擊範圍波及越多敵人與敵人砲彈，則得分越高，同時也有成為暫時性無敵狀態的效果，對於緊急避難也很有用。



全新的系統要素

【侵食率系統】



為本作賦予深度的是全新的『侵食率系統』，電腦網路侵食率（在畫面右上方以百分比顯示）會時時刻刻隨著敵人被摧毀數量及逃脫數量做出立即反應，根據擊倒敵人的狀況不同，前方出現的敵人也會發生變化，更為戰鬥增加緊張感。也就是說，讓越多敵人逃走則侵食率將急遽上升，反之以雷射鎖定多數敵人並一次摧毀則侵食率會大幅下降。若是侵食率到達100%的話，最終首領就會登場。

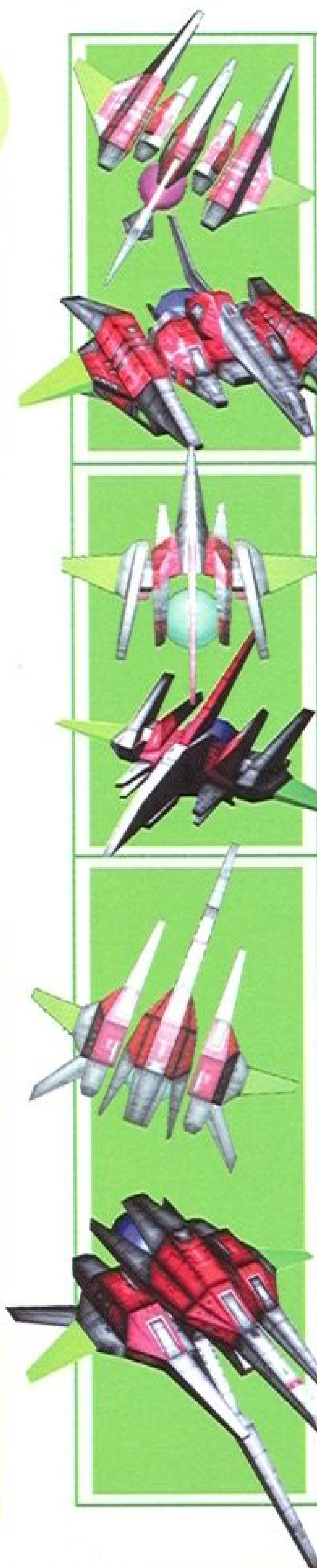
【隱藏模式及隱藏機體】

在PS版上蔚為話題的迷你小遊戲，同時亦可使遊戲本體以有利狀態開展的『POCKET RAY』，在PC版中一開始即完全開啓。大型機台及PS版上必須輸入指令才會出現的隱藏戰機「WR-03」，也在PC版中一舉大公開！





戰機介紹



【WR-01R】

砲彈與雷射光束的攻擊力十分均衡，屬於適合一般玩家的基本型戰機。最高可鎖定8架敵機，得分倍率與鎖定架數成正比，可由2倍上升至最多256倍。

裝備：廣範圍攻擊（WIDE SHOT）、多彈同時攻擊（8 TARGET LOCKS HOMING LASER）

【WR-02R】

雷射光束攻擊力強，屬於適合高等級玩家的戰機。最高可鎖定16架敵機，得分倍率與鎖定架數成正比，可由2倍上升至最多256倍。

裝備：前方殘像攻擊（LASER）、順行追尾型攻擊〔可追加鎖定〕（16 TARGET LOCKS THUNDER LASER）

【WR-03】

使用全方位導向飛彈及光子魚雷為攻擊方式。最高可鎖定24架敵機，得分倍率與連續HIT數成正比，可上升至255倍，其後會一直維持255倍的得分。以光子魚雷鎖定攻擊敵人後，會在著弾地點發生大爆炸。在爆炸消失前繼續發射下一枚光子魚雷的話，得分倍率會持續增加。全部鎖定再一次發動攻擊，爆炸時間會不斷增加，接連維繫不間斷的大爆炸。

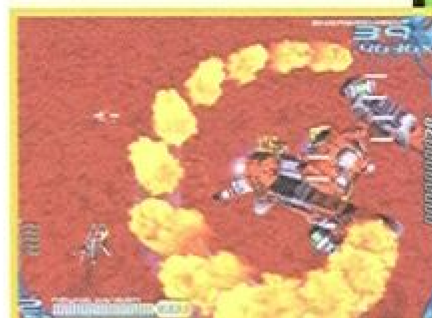
裝備：全方位誘導攻擊（HOMING MISSILE）、連爆光子魚雷攻擊（24 TARGET LOCKS PHOTON TORPEDO）



寶物的功能

寶物	功能
射擊威力升級寶物（紅色）	能使射擊威力提升1個等級。
鎖定威力升級寶物（綠色）	能提高最大鎖定數目。
特殊威力升級寶物（藍色）	能使射擊威力與鎖定數目提升3個等級。
侵食率降低寶物（紫色）	能使侵食率降低10%。
戰機增加寶物（藍色）	能使玩家戰機增加一架。
得分加倍寶物（綠色）	能使當時的得分變成兩倍。







危城之戰

預定推出日 2002 1月



＊研究製造所：FireFly Studios＊販賣流通所：大宇資訊＊遊戲類型：即時戰略＊科技需求：P300、64MB



築城，是一門藝術，但攻城更是力量的表現，這次小藍又再次的望著白色的城堡……
之前第一波攻城任務被沙雷娜阻擾了，這次不能再出錯了。G魔王、尼爾斯和遊戲仙人，你們準備好了嗎？第二波的攻擊要開始了……

索特王：小藍啊！介紹遊戲要正經一點哦！要不然扣你的棒棒糖哦！^^

哦…哦…這…是這樣的！一般的即時策略遊戲的建設方式，在《危城之戰》中絕對行不通。而為了爭取時間而草率興建的城堡，在敵軍的猛攻之下自然脆弱不堪，所以《危城之戰》對於城堡興建與物資加工非常重視。一座堅固的城堡，不但要有厚實的城牆與高塔，戰爭發生時也要有自給自足的能力，以免彈盡糧絕。現在，我們就來看看一座城堡的催生過程，對了……我的棒棒糖呢？又是誰拿去了！^^!!

決定地點及籌措糧食

一開始，您要先決定城堡中心，也就是塔樓與物資囤積場的位置。這個基本工作對於往後城堡的命脈有很大的影響。地點選得好，往後城堡不但易守難攻，即使遭受敵軍攻擊也能保有大部分的資源；萬一選錯地點，不但敵人可以從城堡四周圍攻，重要的設施也可能被敵人摧毀。把塔樓與物資囤積場蓋好之後，您就可以看到一些基本物資，您可以用來興建各種基本建築。這些物資中最重要的就是木材，千萬要省著點用，要是您不小心把木材用完了，但是卻又忘了興建某些重要建築，您的發展進度就會大幅落後。

第二件工作是興建穀倉。穀倉可以離物資囤積場稍微遠一點，最好和未來的牧場、黑麥田與獵戶靠在一起。因此，找個寬廣一點的草原，但是也不要離得太遠，畢竟穀倉也是城市核心的一部份。再我們接下來生產各種糧食之前，別忘了些興建一些伐木場。木材是一切建設的根本，建議您在靠近樹林的地方最少興建三座伐木場，以免往後的建築進度受到影響。



▲建築城堡的第一件工作，就是找到適當的地點。

糧食來源有四種：肉、麵包、黑麥以及乳酪。四種糧食來源各有優缺點，說明如下。



肉　獵戶中的獵人外出打獵，把獵物拖回小屋中分解，最後把肉拖進穀倉。



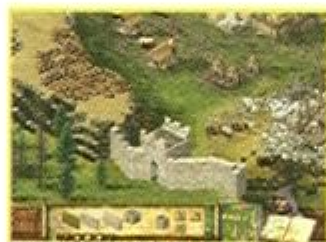
乳酪　來自牧場。

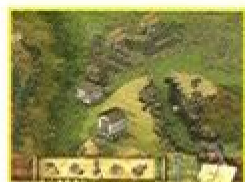


黑麥　來自黑麥田，產量低，而且黑麥可以加工成為啤酒，拿來做糧食有些浪費。



麵包　麵包需要經過兩個階段的加工。麥田收割下來的小麥先送到物資囤積場，然後再送進磨坊製成麵粉。如果可以的話，盡量以麵包作為居民的主食，輔以其他糧食。





▲房屋可增加居民數量，最好依照城鎮規模逐步增建。

興建房屋及城牆



如果您一開始就興建了一大堆建築，您會發現人根本不夠用。先興建民宅，讓民眾得以安居，人口才會增加。如果房屋容納人數高於現有人口，您所配給的糧食量與課徵的稅率也足以讓人口成長，人口就會逐漸增加。剛開始發展時不需要讓人口提昇得太快，所以只要配給標準的糧食與正常稅率，讓人口微幅上升即可。等到您需要開始建造部隊時，再想辦法大幅提昇人口。

而城牆是城堡最重要的防護設施。即使是脆弱的木牆，也能稍微阻擋敵軍的攻勢；要是有石礦可以開採，您更能興建出堅固的石牆。而築城最重要的一點，就是配合地形，用城牆把城市中心包圍起來。別忘了興建城門以便讓農人、獵人等民眾出入。興建城牆時，只要一不小心就會留下漏洞，給予敵人可乘之機，所以興建完成之後務必把城門關上，讓部隊試驗看看有沒有可以出入的漏洞。

築程及佈署軍隊都是一門藝術

如同前文所述，築城的確是一門藝術。在地形與建材的限制下，該怎麼興建，才能讓城堡擁有最優秀的戰力呢？如果沒有城外的物資，最堅固的城堡，在敵人團團包圍之下又能支撐多久？

要把城築好並不容易，但是在敵軍大舉入侵時，仍需要有足以匹敵的部隊以及完善的部署，才能把敵人趕出家園。而平時就應該把弓箭手放在高塔與城牆上，以便隨時對敵人開火。不要把弓箭手集中部署，儘量讓弓箭手分散。要是把所有弓箭手都集中在最靠近敵人的外牆上，雖然剛開始可以發揮很強的火力，但是也很容易被敵人的弓箭與投石器壓制。更重要的是，萬一敵人改變進攻路線，您的弓箭火力可能會出現死角。所以在外城、內城、塔樓與各處的高塔上，都要配置弓箭手，以便應付敵軍的各種戰術。別忘了，攻城的敵軍一定有壓倒性的數量優勢，所以他們可以從各種不同的路線同時進攻，您不能讓弓箭手顧此失彼。





一旦攻方建立起突破外牆的據點，守方就得留意了。



攻城必須有壓倒性的數量優勢。



保護城牆及夾攻敵軍

攻方的戰術主要有下列幾種，當然在戰場上會相互組合使用。

1. 把護城河填平。反制方法是命令弓箭手攻擊護城河邊的敵軍，由於距離近又沒有射擊死角，進行填土的敵軍會傷亡慘重。
2. 以投石器攻擊城牆。用騎兵突圍攻擊投石器效果很好，但是派出去的騎兵通常都要有壯烈犧牲的心理準備。另外，也可以讓弓箭手射擊投石器。
3. 利用雲梯爬牆。如果不能讓弓箭守先把搭起雲梯的士兵殺掉，也可以派士兵在城牆上等敵軍爬上來。剛爬上城牆的敵軍是十分脆弱的。
4. 敵軍在牆角下攻擊城牆。牆角是弓箭手的死角，所以很難攻擊。如果有熱油，這時候就可以讓敵軍遭受重創。

一般的戰爭中，外牆是很難保住的，所以必要時不妨讓部隊往後撤退，以便在內牆繼續抵抗。

敵軍攻進內城時，會遭遇到更猛烈的反擊。因為他們不但要抵抗來自前方的弓箭，外牆與高塔上的弓箭手也可以往城內射擊。在城裡，攻方士兵幾乎沒有任何掩蔽。外牆被攻破時，雖然是守方的重大危機，但也是個轉機。

萬一內牆與內門都被破了，敵軍也攻上塔樓，塔樓上孤單的的國王自然無法抵抗多久。您可以派一些步兵在塔樓上保護國王，但是通常沒什麼用，因為此時轉敗為勝的機會不大。無論如何，務必把敵人在最後一道防線前擋下來，要是被敵人攻破，您就準備接受失敗的命運吧。



裝備齊全的弓箭手，可以發射威力強大的火箭。



裝備齊全的弓箭手，可以發射威力強大的火箭。



在城內，攻方的部隊要面臨來自四面八方的弓箭，損傷會更慘烈。



兵臨城下之後，弓箭難以發揮殺傷力，數量有限的熱油是十分有效的武器。



邊境之地

預定推出日 2002 3月

＊研究製造所：大點科技　＊遊戲類型：動作+策略　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：PⅡ-300、64MB





由美少女所組成的小組……駕駛著機甲……奇怪？怎好像對這樣子的設定挺有印象的？不過，這裡頭的女孩子真的很美，真想聘請來當服務生，或許可以改善一下旅店的現狀。

戰爭的起源

公元2300年，地球聯邦政府憂心地球會因人口過度膨脹，造成天然資源枯竭，而派遣一批優秀年輕的探險隊員，尋求宇宙中第二個地球。這群探險隊員寄居宇宙，繁衍後代，漸漸萌生『宇宙居民』的原始意識，經過無數次內部革命後，遂建立了『新諾亞帝國』。





2百年後，在地球爆發了全面性的核戰，文明和科技幾近毀滅，只有少數幾個特區還保有原先的科技和綠地。然而這時，新諾亞帝國的統治者摩撒，假「拯救最後地球」之名，開始對地球『特區聯邦政府』展開大規模侵略行動。其中以「AG-5特攻小組」所捍衛的『邊境之地』戰況最為激烈。

了解機甲、武器的特性

「AG-5特攻小組」是由一群英勇可愛的美少女戰士所組成，玩家則擔任「AG-5特攻小組」的指揮官，帶領著「AG-5特攻小組」抵禦『新諾亞帝國』的侵略。

在這群英勇的美少女戰士裡，各個隊員都懷有獨特的能力，所駕駛的機甲戰士也各有其特色。每一關任務簡報後，玩家可以從眾多的美少女隊員中選擇派赴執行任務的角色，當然也可以根據任務的提示選擇適當能力的角色，並且為其所駕駛的機甲更換各式各樣先進的武器，進行機甲火力上的調配，來順利達成上級所賦予的任務。





多樣化挑戰性的任務



遊戲中的任務種類相當多樣且極具挑戰性，例如：護送特定裝置前往目的地、秘密潛行摧毀敵人前哨站、保衛機甲高等學校的安全、10分鐘火速解決敵軍長程飛彈台……等等。擔任指揮官的玩家們可要在作戰前好好的策劃一番，作戰中帶領著機甲戰士，以精準、快速的行動摧毀目標，來獲得聯邦政府中最高的榮譽。

不斷的改良機甲戰士

在炮火猛烈的戰場上，機甲戰士可以隨意更換所裝載的先進武器，痛快砲轟源源不絕的敵人軍團。也可以活用各式精密的輔助裝置，輕鬆擺倒難纏的敵人。隨著一個個任務的達成，玩家可以利用所累積的資源，去購買研發出的新式武器及配備，不斷培訓機甲戰士的戰鬥力。



環境是克敵致勝的關鍵



要成為最優秀的機甲指揮官，必須時常留意戰場中的環境。當為數龐大的敵人機甲群軍隊排山倒海而來，指揮官您不必驚慌，以東方的殘垣斷壁為掩護，摧毀前方的油礦場，讓敵人陷入一片火海中；再行動至南方高地伏擊潰散的敵人，最後啓動機甲噴射推進器，衝鋒陷陣，徹底解決所有敵軍單位 。總之呢，戰場上的地形地物都可以多加利用來創造有利於我方的局勢。





提供多種連線的玩法



遊戲中最精采的是提供了多種連線的玩法。除了單人劇情模式外，玩家也可以找幾個好朋友操作不同的機甲戰士，一起相互合作，來完成比單人劇情更具挑戰性的任務。當然也可以湊齊八個人，分成兩隊互相廝殺，運用各式各樣的武器配備，策劃團隊的攻防戰術，痛快地享受射擊遊戲的樂趣。

人物介紹



真日 晴

出生地　日本
年齡　18
身高　168cm
體重　50kg
經歷

出生於日本地區，15歲機甲高等學校第一名畢業，曾獲得全球空手道大賽冠軍，擁有能量學、物理學雙碩士學位，對於質能轉換的結構相當有研究，現任公立西太平洋大學能量學系助教，是HURRICANE號專屬駕駛員。



岡里 陽子

出生地　日本　　年齡　16
身高　165　　體重　47
經歷

13歲保送西太平洋大學軍用機械系，被聯邦政府列為「人體智能發展」的研究對象。公元2500科技理論評鑑第一，對於武器性能結構及未來武器發展有相當深入的研究



酒島 千香

出生地　日本
年齡　13
身高　156
體重　40
經歷

第三屆機甲格鬥模擬大賽冠軍、戰鬥機模擬大賽亞軍，為酒島機甲製造企業社社長的獨生女。生性活潑、頑皮，和父親一樣擁有創造發明的天份。



狗ㄎㄣˇㄋㄧˊ娃娃

預定推出日 2002 1 月



＊研究製造所：大點資訊 ＊遊戲類型：動作 ＊販賣流通所：智冠科技 ＊科技需求：P-300、64MB



大家來看哦！一隻奇怪的狗、兩個半大不小的小孩，竟然為了爭取演出大師作品的機會，用炸彈打起來了。碰！碰！碰！天啊，竟然炸向我這來了，藍斯洛、阿雷斯，備齊裝備進攻，也去把他們炸的雞飛狗跳吧！



超爆笑的漫畫表現

「狗 ㄎㄣˇㄋㄧˊ娃娃」是一個以漫畫方式表現、人物生動可愛、劇情活潑爆笑的炸彈動作遊戲。遊戲的一開始，就是以分隔漫畫的方式來表現它的劇情，而每一個關卡的開頭，也都有一段漫畫做為劇情的解釋喔！保證讓玩家看的笑聲連連，拍案叫絕。現在我們遊戲中的三位主角，就先上場來發表一下感言吧！





◀ 漫畫式的劇情表現
▼，很爆笑的。



三個主角扮演國王的樣子

娃娃：我的天啊！這是什麼時代？連一隻會在路邊撒尿的狗都能當主角嗎？！

包子：嘔！MY GOD！這世界是怎麼了？只會寫注音的男人，也可以當主角喔！

ㄎㄣˇㄋㄧˊ：女…女主角不司都…都硬該…粉溫樓的嗎？

這些主角們，競爭可真是激烈啊！他們還會以各種不同的面貌出現在遊戲中喔！你能想像他們三個同時扮演海盜、國王、乖乖女的樣子嗎？這實在是太離譜了！

用炸彈來一決勝負吧

卡漫大師-羅勃特，決定為他最新推出的偉大劇作舉辦一場別開生面的試鏡會，會中將選出一位超級演員，成為羅勃特筆下的最佳代言人，包括包子、ㄎㄣˇㄋㄧˊ、娃娃等人，紛紛準備參加這一場有史以來最偉大的演技大考驗。這一場考驗總共必須演出四個大師筆下的超級劇作，每一場劇作中都有四個主要任務必須完成，而任務的種類很多，會依著劇情的變化而有不同的指示，有需要收集物品的任務；有在時間限制內需完成的任務，還有需要修理和破壞的特別任務。玩家在遊戲開始前必須先選擇自己喜歡的演員候選人，才能參加這場飆演技求生存的試鏡大戰。



▲ 必須完成不同任務才能過關



▲ 場景中有很多寶物可選喔



▶ 這個炸彈威力非常強大

遊戲的玩法很簡單，開始進任務之後，都會有一張設計各異的大地圖，而玩家就必在此，完成此關卡的任務。遊戲中每一個角色都擁有不同種類的炸彈，他們將以類似炸彈超人的方式，攻擊來犯的敵人。而途中還會有許多寶物可以撿來使用，可大大加強他們的戰力。除了單機的玩法外，遊戲還提供可十六人一起進行的網路對戰模式，網路對戰模式中，除了所有劇作中出現過的場景供玩家選擇之外，還會額外增加許多擁有機關或特殊功能的新場景。這些場景有住著壞猴子的森林、藏滿寶藏的豪華皇宮、海盜聚集的孤島…等。除此之外，玩家還可以選擇不同裝扮的角色，讓你在網路上也很特別喔！

▼ ㄎㄣˇㄋㄧˊ為了奪得冠軍非常努力







金馬獎的最佳演員，入圍的是……

以下就是本次進入總決賽的角逐者介紹：



容易受驚嚇又喜歡大叫的公主娃娃，稍不滿意就弄的天下大亂，歇斯底里的個性常讓身邊的人不知所措。但還保有一顆純真的心，常常一不小心就會被感動得淚眼汪汪。

專長：沒有專長，但卻有比別人多很多的幸運，運氣是她最好的護身符，如果你選擇了娃娃，你會發現寶藏好像變多了喔！

武器：蘋果炸彈。





滿臉的警忸、寒酸又欠揍相，喜歡哀哀叫其實卻是很有心機的一隻小狗。看不起人類，尤其是那些比狗還笨的人。

專長：耍賤，裝酷。

武器：肉包子。這是為了要懲罰偷吃他心愛肉包子的小偷，他將肉包子內藏了威力驚人的炸藥，只要是覬覦肉包子的人，統統都不准有好下場。





長相瀟灑卻反應遲鈍的笨頭紳士，一派正經的表情，卻常常做出讓人噴飯的舉動，不過也因為反應太慢，所以無法察覺自己的窘相。

專長：會製造爆炸威力強大的炸藥，ㄎㄣˇㄋㄧˊ的爆炸永遠都會比別人來的慘烈許多。

武器：自製汽油彈。





神啊～請多給我一點寶物….



魔鏡：除了自己之外，所有在畫面中的人都得減速慢行。



無敵徽章：沒有人可以阻擋，被炸後不會造成任何傷害的超級徽章。



放大鏡：人物被強迫放大，可能會無法靈活行動。



縮小燈：人物被強制縮小，雖然移動時距離變長了，但是卻方便躲藏。



貪心蛋：依據玩家目前可以放置的炸彈數，不自主的沿路狂瀉炸彈。



乖寶寶徽章：收集10個乖寶寶徽章，可以得到一個新的生命。



足球鞋：可將炸彈直線踢出，直到撞上障礙物為止。



多多粉：可以多放一枚炸彈，吃的愈多放的愈多。



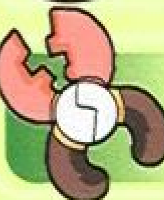
紅莓果：增加移動速度，吃的愈多，移動愈快。



小藍莓：減低移動速度，吃的愈多，移動愈慢。



彈力鞋：可以順利的跳越過眼前的障礙物。



除爆板手：可以拆除眼前炸彈的強力工具。



九命喵喵：增加一個新的生命。



遙控炸彈：可以躲在遠端控制爆炸時機的特殊炸彈。



黃色爆爆蛋：爆炸威力增加一級。



橘色爆爆蛋：爆炸威力增加二級。



紅色爆爆蛋：爆炸威力增加三級。



忍者丸：無法放出任何炸彈。



狂暴彈：爆炸威力橫掃八方，地毯式的全面性爆炸。



石化水：短時間內無法移動。

三國之星海風雲2



預定推出日2002 1月

＊研究製造所：DongSeo Interactive ＊遊戲類型：即時戰略 ＊販賣流通所：信優 ＊科技需求：P-200、32MB



啊……晴天霹靂……魔獸三竟然又……延…期…發售了@_@，這已經是第幾次宣佈延期了啊，都已經數不清了，只好繼續等下去了……還好石盤內有款《三國之星海風雲2》的demo讓我解解饞，否則本魔王一定會無聊至死，讓我們來看看這款demo的國家背景敘述吧。

三國鼎立，誰能奪得天下



《三國之星海風雲2》的故事背景就如其名，以三國的故事背景為主，玩家可以在魏、蜀、吳三個種族之中，各自發現其融合魔法、科技、古代的科技背景。由於故事背景的關係，每一個國家都分裂成兩個領域，各有不同的特殊單位和英雄。



▶無單位上限讓玩家享受大軍壓境的快感

魏國





魏國是以古代世界為科技基礎，所有的建築物都是古式造型，單位也是屬於比較有歷史性的造型和裝扮，幾乎所有的建築物級單位都是具有雙重功能的，像是人力資源住宅可以轉換成為幾種兵種的研發中心，部隊訓練所可以自由選擇轉換成兵戰基地或是召喚獸訓練中心，機械化巨象可以轉換成為箭塔，建築工人可以轉換成為戰士...等。



▲ 古色古香的魏國



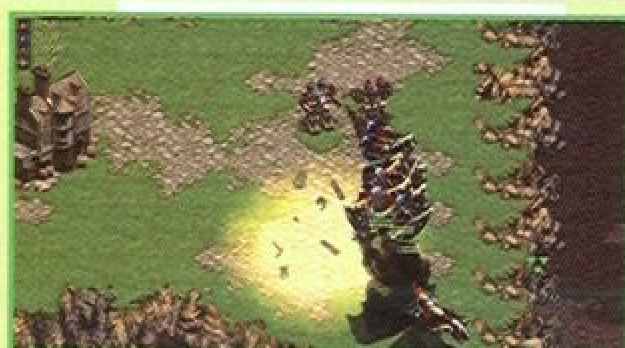
▲ 魏國的人力資源住宅可以變型成研發中心

▼ 海星是「魏帝國」領域的特殊單位，吃到敵人體型會變大



魏國在單位上只有一種單位類別，在建築的地點上也沒有範圍的限制，所以玩家在一開始玩的時候，比較不需要去分心在單位數量安排上，建築單位雖然複雜卻也非常容易辨別，玩家只要建設人力資源住宅就可以開始變形成為所需兵種的研發中心，既省資源，又簡單，非常適合初學者使用。魏國也是最適合搶資源及快攻的國家，因為在建設建築物的方法上佔有優勢，又可以透過建設戰士研發中心，讓建築工人本身直接轉換成為戰士。





由於故事背景的關係，魏國分裂成為兩個領域，兩個領域的科技都是以古代科技為主，比較不同的是特殊單位和英雄的部分。



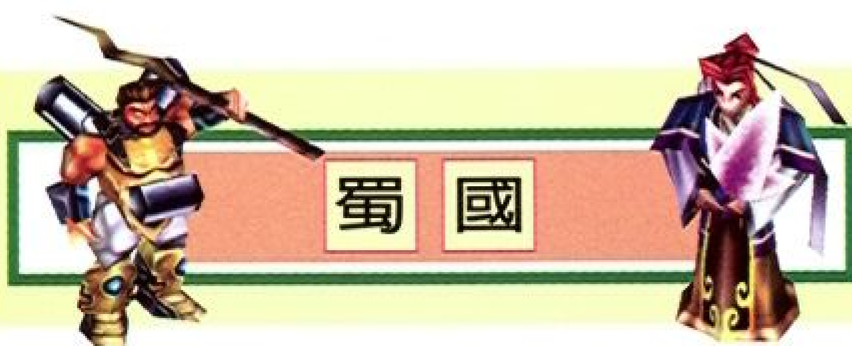
魏帝國 領域

特殊單位是海星，海星可以不斷的吃掉敵人，一口斃命，敵人被吃掉了以後海星的HP最大值會上升，海星的體型也會越來越大，而越來越嚇人。英雄的部分是有曹操、曹丕。



魏聯國 領域

特殊單位是螳螂怪獸，螳螂怪獸是不需要MP就可以無限隱形的單位，可以讓你隨時發動奇襲，不過要注意偵測隱形的機器，英雄的部分是有司馬懿和夏侯惇。



蜀國

蜀國是以科技世界為基礎，所有的建築物都是超未來造型，單位也是屬於比較科技化的造型，建築物都是超未來造型，在建設上需要在指揮中心的限定範圍內才能建設，而建設的方式是可以不需要機械工人的，只要資源足夠，指揮中心可以在建設範圍內快速建造。

蜀國在單位上有兩種單位類別，一種是一般移動單位，一種是砲塔單位，一般移動單位需要的是單位控制中心來增加單位最高上限數，另外砲塔也需要砲塔控制中心來增加砲塔最高上限數。部分單位都是具有機械變形功能，例如：TX變身機械人可以變形成為對空模式或是對是對地模式；臥龍戰鬥機可以分離和合體。蜀國是比較適合防守的國家，在初期的發展上比較慢，所以較難使用快攻，必須先以砲塔陣防守，後期在進攻，蜀國大多數的強力軍隊都在後期才能生產。

▶ 科技發達的蜀國



▲ 臥龍戰機可分離成三台子機

蜀國也因為故事背景分裂成為兩個領域，兩個領域都是以科技世界為主。



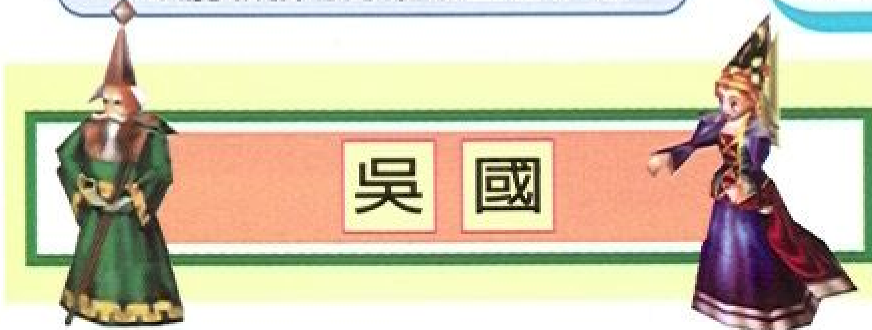
蜀帝國 領域

特殊單位是雷射防衛塔，雷射防衛塔攻擊力是非常強，可以陸空攻擊，也有偵測隱形功能，缺點是射速較慢。英雄的部分是有諸葛亮、趙子龍。



蜀聯國 領域

特殊單位是隱形轟炸機，隱形轟炸機對地面攻擊非常利害，攻擊力相當高，又有隱形功能，是發動敵後攻擊的好幫手，缺點是沒有對空武器，而且要注意偵測隱形的機器，英雄的部分是有大家熟知的關羽和張飛。



吳國

吳國是以魔法世界為基礎，單位造型也是比較具有想像力，在建築物的建設上需要在聖殿的既定範圍內才能建設，這點是與蜀國是相同的，而建設的方式是可以不需使用單位的，是使用聖殿直接建造，一次建設一個建築物。

吳國在單位上也有兩種單位類別，一種是人類單位，一種是怪物單位，人類單位需要的是魔界單位補給站來增加人類單位最高上限數，另外怪物也需要怪物棲息地來增加怪物最高上限數。吳國的許多單位都具有魔法的攻擊，魔法攻擊的種類也非常多。怪物的方面，在生產怪物後，雙頭蜥蜴和魔翼飛龍都可以乘載一個單位，在攻擊時能造成雙重的攻擊。吳國是三國當中最多功能的國家，因為在建設建築物的方法上較魏、蜀不同，兵種單位要是可以混合運用的，所以適合快攻也適合後期防守。







▲ 吳國是一個以魔法為主種族

▼ 吳國的魔法師會使用各式各樣魔法



吳國當然也分裂成為兩個領域，兩個領域都是以魔法世界為主。



吳帝國 領域

特殊單位是石巨人，石巨人近距離攻擊力是非常強，HP和防衛力都高，很適合擔任防守的職務，缺點是走路較慢。英雄的部分是有陸遜、孫公主。



吳聯國 領域

特殊單位是魔蛛，魔蛛本身具有多種的輔助攻擊魔法，像是讓廣域敵軍速度變慢這一類的，在大軍交戰之時非常好用，缺點是自身攻擊力很肉，HP少。英雄的部分是有諸葛謹和左派者。

異形2

預定推出日2002 1月

✻研究製造所： ✻遊戲類型：動作射擊 ✻販賣流通所：Sierra／松崗電腦 ✻科技需求：P-III 450、128MB RAM





「異形」加上「掠奪者」，這下子可精彩了，到底是令人聞之喪膽的外星生物「異形」會贏，還是「掠奪者」這種家喻戶曉的人類夢魘會勝出呢？亦或是手無縛雞之力的人類會得到最後的勝利呢？呵呵，我們就拭目以待吧！

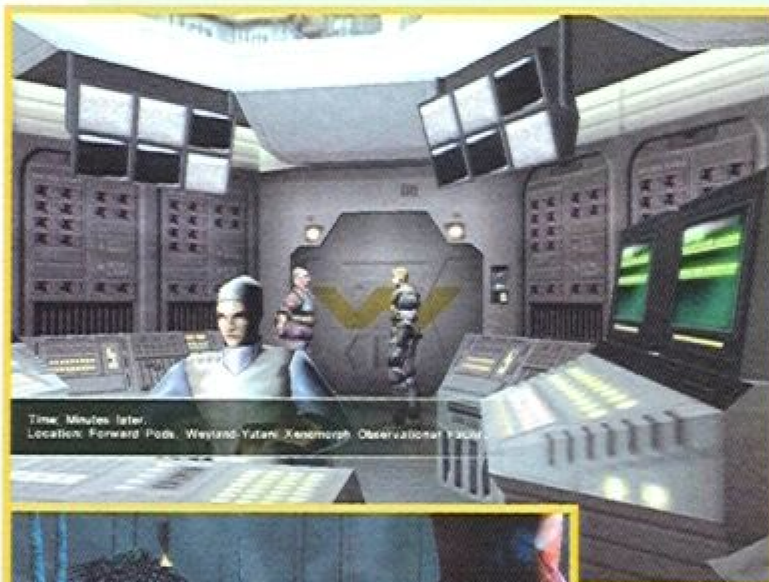
若談起好萊塢的福斯影業，就絕對會想起他們的兩個鎮山之寶「異形」(Alien)與「終極戰士」(Predator)。前者塑造出雷普莉這個堅強的鐵娘子，以及令人聞之喪膽的外星生物「異形」；後者則捧紅了阿諾這個肌肉派動作男星，並且讓「掠奪者」這種來地球進行獵殺活動的外星戰士成為家喻戶曉的人類夢魘。「異形」對上「掠奪者」，真是所有影迷們的夢幻組合，到底誰才是宇宙中的真正強者呢？

福斯影業跨足遊戲界

福斯是美國好萊塢裡舉足輕重的電影公司，其知名作品除了「異形」(Alien)與「終極戰士」(Predator)之外，還包括老少咸宜的「回到未來」以及黑幕重重的「X檔案」。在福斯逐漸發現到遊戲產業的潛力之後，覺得與其將他們珍貴的電影授權交給其他開發廠商製作遊戲，還不如由自己動手更為划算，於是便成立了「福斯互動」(Fox Interactive)這家以製作遊戲為主的子公司。而其打響知名度的第一炮，就是這款《異形》(Alien VS. Predator)一代，其引人注目的遊戲內容，再加上獨特的種族設計，使得它一時間成為產業裡的話題作品。因此，當決定要製作《異形2》這款續作之後，福斯便更慎重其事地選擇合作的廠商，而最後他們挑上了Monolith這家公司。

Monolith的出道作品是「升剛」(Shogun)，一款以巨大的變形機器人為主角的第一人稱射擊遊戲，不過在品質和市場表現上僅能說是普通而已。在沈寂了一段時間，到了西元2000年11月時，他們竟然推出了另一款石破天驚的大作《霹靂嬌娃》(No One Lives Forever)，不但迭獲好評，甚至還拿下了國外最受歡迎之遊戲雜誌「PC Gamer」的年度最佳動作遊戲獎！

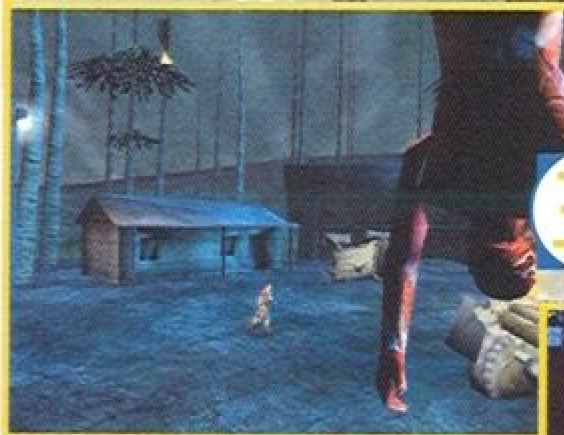
從此，Monolith便成為市場上炙手可熱的新貴族。而福斯會在這時候找他們協助開發《異形2》這款遊戲，也就不足為奇了。



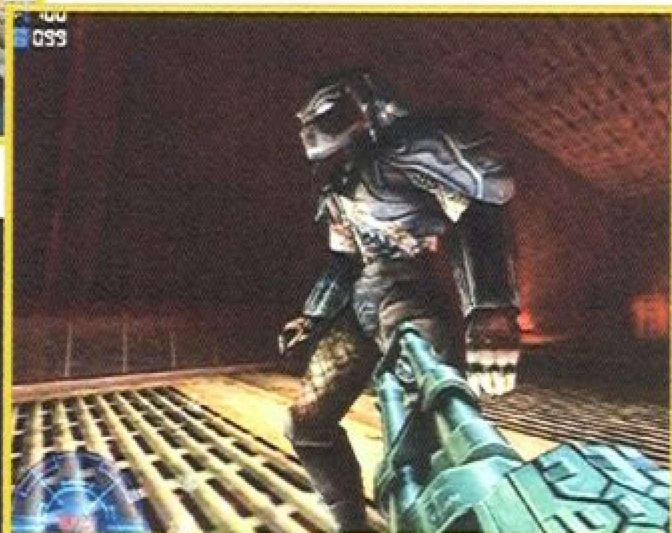


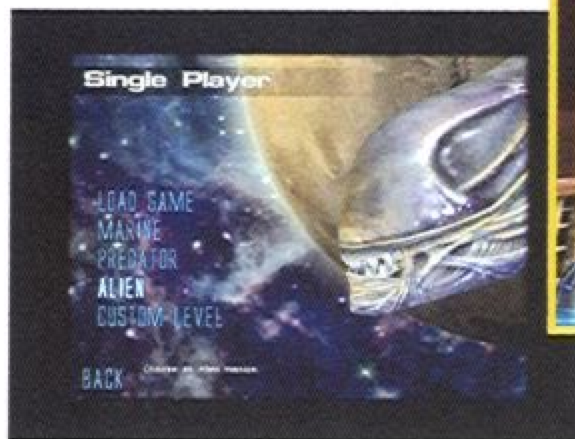


◀《異形2》是「福斯互動」(Fox Interactive)與Monolith合作製作的產品



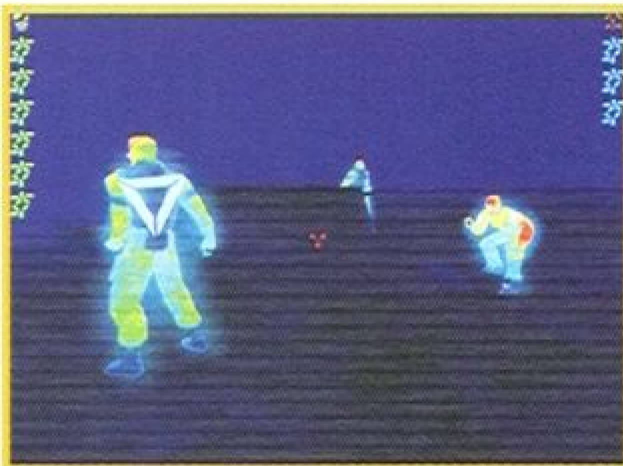
三族鼎立的獨特設計





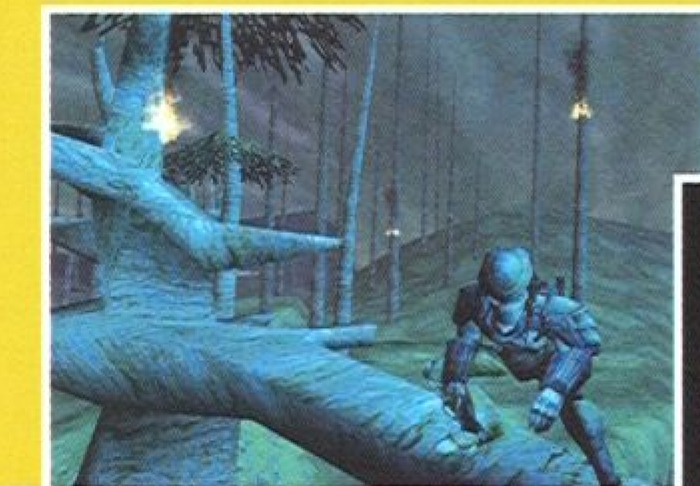
◀▲ 玩者可選擇能力與屬性相剋的三種種族

第一人稱射擊遊戲在多人連線上的發展已經逐漸地面臨了一些瓶頸，從早期的死亡對決、搶旗模式，一直到今日《絕對武力》式的小隊合作與《Team Fortress Classic》式的多重職業組合，我們已經很難再看到任何本質性的變化。但是《異形》系列為第一人稱射擊遊戲帶來了全新的對戰觀念，也就是能力與屬性相剋的三族鼎立、剪刀石頭布式的互相抗衡。彷彿是即時戰略遊戲《星海爭霸》的第一人稱射擊版，《異形》系列提供了三種可選的種族、12個不同職業，讓網路對戰不再只是火箭筒與散彈槍的差異而已了。

陸戰隊（Marine）	異形（Alien）	掠食者（Predator）
簡單地說，就是人類，您也可以類比為《星海爭霸》裡的地球人。他們是遊戲中最脆弱的生物，但是卻擁有最豐富的補給與裝備，再加上大多數武器皆為遠程武器，只要能與敵人保持距離，就可以穩保平安。值得一提的是，雖然人類無法偵測隱形、也沒有夜視能力，但是卻擁有和「異形」電影裡相同的「動態偵測器」，可以藉由左下方小螢幕的光點與警告聲得知敵人所在的方位。這不但帶來如同電影般的緊張感、也帶來戰術上的特殊優勢。人類包括八種職業，每一種職業皆具備不同的專長與武器偏好。	簡單地說，就是外星怪獸，您也可以類比為《星海爭霸》裡的蟲族（Zerg）。他們是遊戲中唯一不能拿取任何武器的種族，但是卻擁有破壞力最大的肉體，不但速度快、攻擊力高，還具備飛簷走壁的功夫（就像異形第三集那般）。除此之外，異形還具備看穿隱形、夜視等能力，以致於異形成為夜間的王者，當他從倒吊的天花板縱身跳下時，獵物往往只能眼前一黑地跌入枉死城。異形包括四種不同類型，從速度最快的Runner、中庸的Drone（也就是電影裡最標準的異形）、甚至與掠食者混種而生的Predalien等等。	簡單地說，就是外星高智能生物，您也可以類比為《星海爭霸》裡的神族。他們是遊戲中最具毀滅性的獵人，包括隱形裝置等先進科技使得他們成為難以抵擋的恐怖兵器，但唯一的缺點就是需要耗用相當多量的能源來維持他的行動。雖然能源可以一再補給，但是補給中的掠食者等於手無縛雞之力，所以掠食者雖然是一對一時的王者，但卻也容易遭到龍困淺灘遭蝦戲的危機。掠食者包括四種類型，從一般的Predator（和電影相同）到穿戴重型裝備的Assault Predator都有。
		
▲ 若玩家扮演的是陸戰隊，可能會到異形巢穴拯救隊友。	▲ 異形具備隱形、夜視等能力。	▲ 若玩家扮演的是掠食者，會恍若電影般的躲在樹叢間狩獵人類。

超水準的單人劇情模式

除了多人連線的盛況之外，也別忘了超水準的單人劇情模式設計。Monolith可以說是今日除了Valve與Raven之外，地面上最強的第一人稱射擊遊戲開發團隊，充滿創意的《霹靂嬌娃》早已證明了他們的功力。在《異形2》裡，您將可以選擇扮演陸戰隊、異形或掠食者等不同身份，參與一顆星球上的血腥鬥爭與陰謀。如果您扮演的是陸戰隊，您可能會像雷普莉一般到異形巢穴拯救隊友；如果您扮演的是異形，您會從幼蟲尋找宿主開始進行遊戲，然後補食犧牲品、直到壯大成暗夜王者般的殺人機器；如果您扮演的是掠食者，您會恍若電影般的躲在樹叢間狩獵人類，並且直取我族的光榮。Monolith成功地體現了福斯經典電影的精神，將可以讓玩者經歷一場難以忘懷的冒險。











巴冷公主

預定推出日 2002 1月

＊研究製造所：榮欽科技　＊遊戲類型：動作角色扮演　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：P-233、64MB RAM





人類與蛇的關係一直糾纏不斷，在世界各地都有著人蛇之戀的故事流傳著，在中國的小說戲曲裡「白蛇傳」與「蛇郎君」一直為人所津津樂道，在台灣原住民魯凱族的傳說與歌謠中，也記述著一段公主與百步蛇王相戀的故事，而這段感人的故事即將登上遊戲市場與所有玩家見面，它就是第一部取材台灣原住民故事的A-RPG大作－《巴冷公主》。我說蕾蕾公主啊，請不要入戲太深，想跑去後花園找條百步蛇，來看看牠會不會成蛇王來跟妳談戀愛……^^|||

珍奇野生動物 軍團出動

這款以原住民口傳故事為腳本的遊戲，採用了極具特色的台灣高山特有動植物，加上各族群原住民神話中所出現的珍禽異獸，來作為主角冒險途中所會遭遇到的敵人，共計有100種造型各異、擁有特殊攻擊技能及魔法的怪物出現在遊戲之中，由於每一種怪物的攻擊





及防禦力各有不同，所以玩家在戰鬥時必須針對不同怪物的個別屬性選擇攻擊的方式（物理攻擊或魔法攻擊）及武器。並在不斷嚐試與經驗累積之下，來得知哪些怪物適用於魔法或物理攻擊方式。其中最具特色的是有些怪物遭玩家擊斃之後，會變身為另一種型態的怪物繼續奮戰，為遊戲添增變化性及耐玩度。

流暢的物理 魔法攻擊

為了兼顧遊戲的流暢性及保持遊戲故事的順暢進行，遊戲的戰鬥模式是分為兩種，一種是在地圖場景中與怪物直接戰鬥，玩家可在遊戲過程中自行決定戰鬥或選擇繞路而行來避開衝突；而另一種是與關卡魔王對戰時，則鎖定在另一小場景中執行，玩家無可迴避，一定要進行戰鬥。而戰鬥攻擊又分為物理攻擊與魔法攻擊等2種。遊戲中魔法分為山、川、日、月、火、風等6種屬性，共有30種不同的魔





法，每一種的視覺效果及功用各異，而每一種魔法又分為10個等級，也就是說，共有300種不同的魔法效果。各個屬性的魔法之間會有相生相剋的情況存在，所以玩家可視對手及天候的不同而選用不同的魔法技能。此外，玩家所控制的每個角色都擁有魔法學習的能力，玩家可將升級時所獲得的魔法點數，分配到想提昇或想學習的魔法種類上，以針對不同的人物特性來提昇魔法能力。

畫面中呈現各式各樣的魔法



竄炎



荊棘



颶塵

合成出冒險所需道具及武器

遊戲中在冒險途中以及與怪物打鬥的過程中，玩家可以獲得一些原料或藥材。這些原料及藥材都可以再加以組合，成為有用的藥劑或武器。雖然合成的結果為何是玩家一開始所未知的，然而可以確定的是，越珍貴的材料所製出來的成品效用也就越高級。合成的工作是由村莊中的特定工匠執行，各個村落的合成能力亦有所不同，遊戲之初所行經的村落可能只能為玩家合成一些基本的藥劑及武器，越到遊戲中後段所行經的村落，合成能力越強，有可能為玩家合成一些高級的武器及高效率的藥劑。如何合成出最強的裝備及最實用的藥劑，就是玩家所要挑戰的事情了，這樣的設計大大的增加遊戲的耐玩度。



◀遊戲中可以打造出各式各樣的道具及裝備武器

熱鍵切換增加遊戲靈活性

在角色所佩帶的武器方面，以原住民打獵用的道具為基礎，有包含刀、弓箭、矛、吹箭、斧、棒、槍等，總數量共有1000種武器及防具。不但可以依攻擊能力不同而分為長程攻擊及短程攻擊外，每一種武器所展現的攻擊魔法亦有所不同，例如有些特殊的武器在揮動時會產生特殊的光影特效，讓玩家在視覺上亦能感受它攻擊時獨特的威力。遊戲中玩家將可以為操作角色設定常用的三項武器，在面對不同狀況與敵人時，以熱鍵做最迅速的的切換，遊戲多元豐富的戰鬥變化靈活性，將會帶給玩家多樣組合的戰鬥樂趣！



▲玩家可以使用熱鍵來切換要使用的魔法



▶冒險札記可幫玩家紀錄要執行的任務

自行研發的3D引擎

▼遊戲中可用熱鍵切換各種視角進行戰鬥。









《巴冷公主》的3D引擎採用VC++6.0及OpenGL，是榮欽科技自行研發的產品，其高度的即時運算效能為國內罕見，也讓這款A-RPG遊戲中的豐富場景變化及遊戲進行時的流暢度充分發揮展現。在遊戲中除了為讓玩家可以更充分的掌握地形及大環境的變化，遊戲提供了4種不同的視角供玩家以熱鍵切換外，遊戲中場景的3D刻畫，都力求擬真並保有原住民的原始風味，並加上了日夜、光影及天候等各種因素，使場景的變化更為豐富。對於各部落的建物，製作團隊還特地深入原住民部落去實地考據，力求精確，以將原住民生活環境完整呈現。

而隨著劇情發展，所出現的場景如部落、森林、峽谷、河谷、草原、洞窟、地底城等等，其中每個部落各有不同風貌，如山林中的部落及海濱的部落，不同的森林會以地形及植物來做出區隔，佈滿滾燙火山熔岩的山洞、瀰漫紫色霧氣的神秘洞窟，甚至深達地下五層的龐大地下古城，均可讓玩家留下深刻的印象。而在各部落中均有許多各自工作的村民、工匠及巫師，進行原住民部落中常見的活動，如：搗小米、織布、製作武器、處理獵物...等，玩家除了可以請特定的工匠幫忙合成藥劑與道具外，也可以自由的和村中內所有人物對話，以得知遊戲必須的線索、冒險的方向，甚至一些原住民日常生活的小常識。



▶以按鍵演奏馬威五簧琴，就可以前往曾經到過的場景。



全球大作戰 Global Operations

預定推出日2002 1月



＊研究製造所：Barking Dog　＊遊戲類型：動作射擊　＊販賣流通所：美商藝電　＊科技需求：PII 450、64 MB RAM



說到第一人稱動作射擊遊戲，所有玩家一定不是想到《絕對武力》(Counter-Strike)就是想到《QUAKE》，再不然就是《虹彩六號》系列，其他多如牛毛的同類型遊戲，都隨著市場競爭而被淘汰了，漸漸被玩家所淡忘。最近有許多第一人稱動作射擊遊戲即將推出，《全球大作戰》就是其中一款，讓我們來看看這款遊戲是否可以威脅到現行受歡迎遊戲的霸主地位：

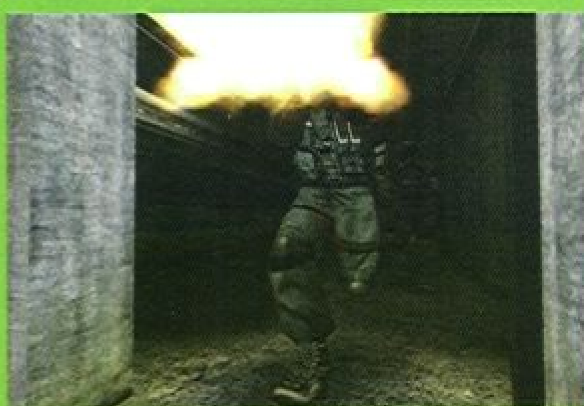
絕對武力風格的遊戲

《全球大作戰》(Global Operations，暫譯)是一套著墨於恐怖份子與反恐怖份子相對抗的遊戲。《全球大作戰》和《絕對武力》之間的相似度並非偶然，因為它也是出自Barking Dog之手，這家設計公司曾參與過《戰慄時空》MOD的計劃。話說如此，如果玩家仔細品味，兩套遊戲在最核心的部份還是有所差別，因為《全球大作戰》是一套以類別制系統(class-based system)為基礎的遊戲。



瓦斯將影響玩家的視線

遊戲採取類別制系統



遊戲的光影效果精采可期

遊戲採取類別制系統讓它在某些方面和《重返德軍總部》的多人共玩遊戲成份很像，包括挑選一張地圖、挑選一支隊伍、挑選一個類別、挑選一支武器等。和《絕對武力》一樣，遊戲的關卡可分成不同的遊戲模式，包括解除炸彈、解救人質、暗殺、護送等等。地圖以含括目前全球的具知名度的景點，如墨西哥、車臣、斯里蘭卡、愛爾蘭、南中國海、秘魯等十三個關卡，每一個關卡都有獨特的恐怖與反恐怖團體讓玩家扮演。遊戲提供超過三十種的超現實武器和各種裝備，如防彈衣、夜視鏡、望遠鏡和醫療包等。值得注意的是，遊戲裡全部的隊伍數量是二十六支，比《絕對武力》的八支超出許多。更棒的是，二十六支隊伍會因關卡地點而不同，如果玩家選擇車臣這個地點來挑戰，便可選者俄羅斯軍隊或裡海自由部隊(Caspian Freedom Force)其中一支，來與對方對抗。更特別的是，每一方都有六名隊員讓您選擇扮演，包括醫護兵(Medic)、重槍械射手(heavy gunner)、拆彈專家(demolitions expert)、狙擊手(sniper)、突擊隊員(commando)、和偵察員(recon)。

每位隊員具獨特屬性

每位隊員獨特的屬性將會影響他們在戰場上的表現。和一般角色扮演遊戲挑選不同種族的類別制系統相較，在《全球大作戰》中，特定的類別是不能購買選購單上的特定武器，雖然每一位隊員可以拾起在戰場上的武器而使用，但這不代表拾獲者可以和遺留者一樣地將該武器發揮的淋漓盡致。例如，一位醫護兵是不被允許從選購單上購買任何火力比半自動步槍(submachine gun)強的武器，但假如他意外發現掉落在地上的狙擊槍，他將可以拾起且加以使用，但在這把武器的使用上，就無法跟真正的狙擊手相比。反觀，一位狙擊手使用狙擊槍，能精準地射擊，同時同以快速地填彈，且而移動速度比其他同樣攜帶該武器的類別還快。



六壯士一條心



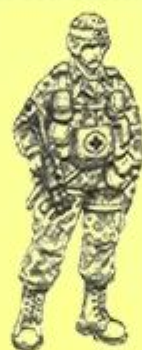




以下是這六位隊員的詳細特性



醫護兵：



醫護兵所扮演的角色基本上是使用所攜帶的醫療包治療受傷的隊員。和《重返德軍總部》的醫護兵一樣，他能讓性命垂危的同志，獲得一定比例的原生命力。藉由從所攜帶的雷達觀察，醫護兵也能辨別隊員的狀態：綠色表示隊員健康，黃色表示受傷，至於紅色則表示快掛了。醫護兵不能購買任何次要的武器，而他的主要武器僅有半自動步槍，話說如此，醫護兵能快速移動，此特點彌補了武器之不足。



▲拿出醫療包來治療隊員

狙擊手：



狙擊手是遊戲中移動速度最快的類別，但他卻是防禦力最低者。狙擊手先天上有填彈速度快和射擊精準的狙擊特點，其不利的特性包括只能配備輕型護甲，同時也不能使用次要武器。



◀ 狙擊槍可以殺人餘無形

重槍械射手：



重槍械射手是這六種類別中火力最強大的，但他卻是移動速度最慢的。他能配備的主要武器是機關槍，能攜帶的次要武器包括短槍，甚至大一點的武器。他同樣也是可以配備重型護甲的兩種類別之一。而他緩慢的移動速度正好平衡了強大火力與優異防衛能力的特點。

拆彈專家：



拆彈專家是唯一可以透過其雷達偵測炸彈的類別，同時他的拆彈速度也是最快的。他可以從選購單上購買各式的手榴彈，同時丟擲的距離也是所有類別中最遠的。拆彈專家的主要武器是手榴彈投擲器，但和其它類別一樣，他也能拾起地上的任何武器。

偵察兵：



不諱言地，偵察兵是所有類別中最脆弱的，但他的弱點卻有許由特的優勢來彌補，包括射程視野比其他隊員更寬廣。他的望遠鏡也讓能在更遠的距離之外射擊敵人，同時他的熱視鏡，讓他更容易地偵測隱藏在暗處的敵人。偵察員是所有類別中速度最快的。

突擊隊員：



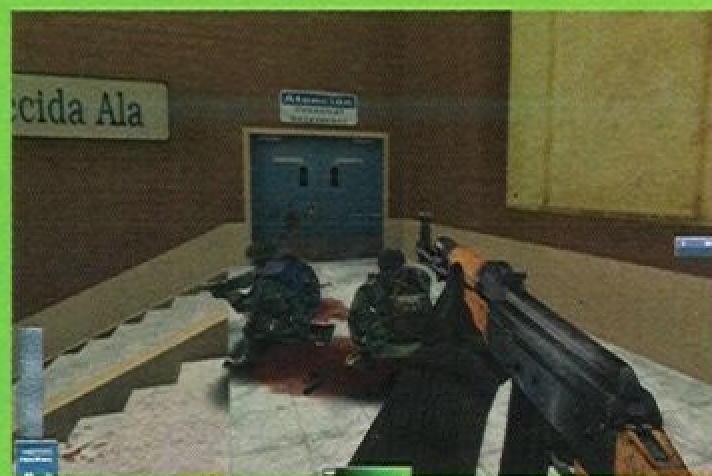
突擊隊員是特性最平均的隊員，雖然他不是速度最快，或火力最強，或射擊最準。他能配備攻擊步槍作為主要武器和配備手槍作為次要武器。此外，他還擁有可攜式火箭筒作為第三類武器。

情報官不用親赴戰場

如果玩家覺得上述六種角色類別還不能讓您過癮的話，沒關係，遊戲還提供第七種角色類別：情報官(intelligence officer)，情報官不需要親赴戰場。如果玩家扮演此角色，遊戲會以一個獨特的介面來呈現您，讓您監看全體隊友的一舉一動。該介面將分為兩個畫面，您可在其間切換。第一個畫面是隊友們眼前正在挑戰之關卡的鳥瞰式戰術地圖。從這張地圖您可以即時地看清楚所有隊友的位置，進而在不同區域設置行進點，以指揮他們前進的方向，並且使用交談螢幕協助限時作戰。至於第二個介面則是一系列的攝影視窗，而攝影機是安裝在隊員身上，每一個攝影機會實況轉播地圖上不同區的狀況。







小心掩護隊友前進

鼠賊一窩

預定推出日 2001 12月

＊研究製造所：紅紫科技　＊遊戲類型：動作冒險　＊販賣流通所：紅紫科技　＊科技需求：PII-350、128MB RAM



▶西亞圖

自古以來，瘦小的老鼠好像注定成為貓的盤中飧、休閒時的玩具，就算想要反抗，也沒有辦法逃開貓的尖牙利爪。當這種埋在血緣的深仇大恨化為決鬥的動機，小老鼠就沒有辦法藉由外力好好的修理貓咪嗎？



老鼠耶！好可愛啊～～肥肥的說，呵呵！拿去嚇沙雷納看看，不知道她會不會害怕喔！嗯......她那麼兇，應該不會害怕才對。不然抓幾隻給尼爾斯研究好了，他都很奇怪，應該會很喜歡看這種老鼠．．．，藍斯洛，你來得正好，藍斯洛！藍斯洛！不要跑啊～～～



▲西亞圖爺爺

藉由你的智慧　一切的答案都是肯定的！

話說，當西亞圖決定到人類的世界冒險覓食時，鼠爺爺給了他一個鼠史上最重要的任務「解決所有的貓咪」，就這樣，西亞圖的探險之路好像多了很多阻礙，原本應該很單純的覓食行動怎麼會突然變成武打的動作片呢？！他有辦法找到同伴、一起解決貓咪嗎？還是只能被貓追著團團轉？該不會被貓的利爪一劈，直接到天堂報到吧！？這一切，就端賴玩家的反應囉，可千萬別讓咱們的小西亞圖就這樣GameOver啊！！

給新老鼠的提示

『鼠賊一窩』中，有一種幾近食物鏈的模式：打敗貓咪→收集道具→提升鼠窩裝潢→老鼠們的能力上升→繼續打敗貓咪......這個循環在遊戲當中成為一個定律，想要輕鬆取勝嗎？遵守以上的模式就沒有錯啦！

再者，要是老鼠們肚子餓了，就會開始垂頭喪氣地漫步，要是這個時候被貓攻擊，那可就死定了，所以，看到食物就放進背包，以備不時之需，這一點，請特別注意。



◀由於背包有欄位的限制，為了容納更多的重要道具，要是收集到可供兌換裝潢的道具，請儘快更換，這樣才可以避免看到好東西卻帶不走的尷尬困境！對了，除了食物和與劇本有關的道具無法丟棄之，要是包包真的放不下了，只得丟了吧！但是，像項鍊墜子、戒指這種高級的稀有道具，請三思而丟喔！



◀操作介面圖

老鼠的NOTEBOOK



❶爪印

呼叫

俗話說：『團結力量大』，這句話可真的說到西亞圖他們的心坎裡去了，要知道，一隻小老鼠能做些什麼呢，當然需要朋友的幫助啦！打貓的時候，得找攻擊力強的：想要逃命的時候，速度快的就派上用場囉！

道具

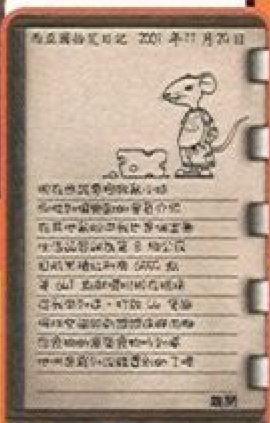
肚子餓了？被貓咪攻擊？沒問題，西亞圖的背包可是所有老鼠的緊急醫藥箱呢，但是，背包的大小可是有限制喔，可別放了一堆派不上用場的東西啊！！

系統

凡是存讀檔案、音樂大小、字幕顯示等等，要到這裡來晃一下，全部搞定！

地圖

擔心人類的家太大嗎？沒有問題，這個貼心的介面已經幫玩家標示出所有的房間名稱囉，要知道，若是玩家一直在場景中像無頭蒼蠅一樣跑來跑去，可愛的小老鼠們可是會就地暴斃的唷！



❷日記

忘了自己應該去哪裡？應該做什麼事情了嗎？別擔心，只要點開日記本，從鼠窩的生活品質到打敗貓的數量、再到鼠窩的食物存量，玩家需要的所有資訊就一目了然囉！



❸郵購

誰說老鼠就一定要住在破爛的下水道，先在人類的家裡面搜刮一陣，再用道具去換得豪華的家具！對了，要是老鼠們住的好，吃的好，自然而然所有的能力就會慢慢上升喔！



❹拍照

想要記錄老鼠們奮戰的英姿嗎？還是想要回味遊戲中珍貴的畫面呢？沒問題，只要輕輕一按，獨一無二的精彩照片就成為永遠的回憶囉！

求生指南

在『鼠賊一窩』當中，想要順利兌換到最高級的家具，讓老鼠的能力上升嗎？這麼一來，與貓族的戰爭就是無可避免的了！在這裡，『鼠賊補習班』搶先開課，西亞圖會幫所有新進的老鼠上一堂『絕地任務』囉！紙筆拿出來了嗎？要開始上課囉！

攻擊守則

第一：丟出誘餌，讓貓咪卸下心防。

第二：找一個安全的地方準備攻擊行動。

第三：選擇攻擊武器。

第四：瞄準敵人。

第五：瘋狂按下滑鼠右鍵，就可以看到武器飛快的射向貓咪囉！

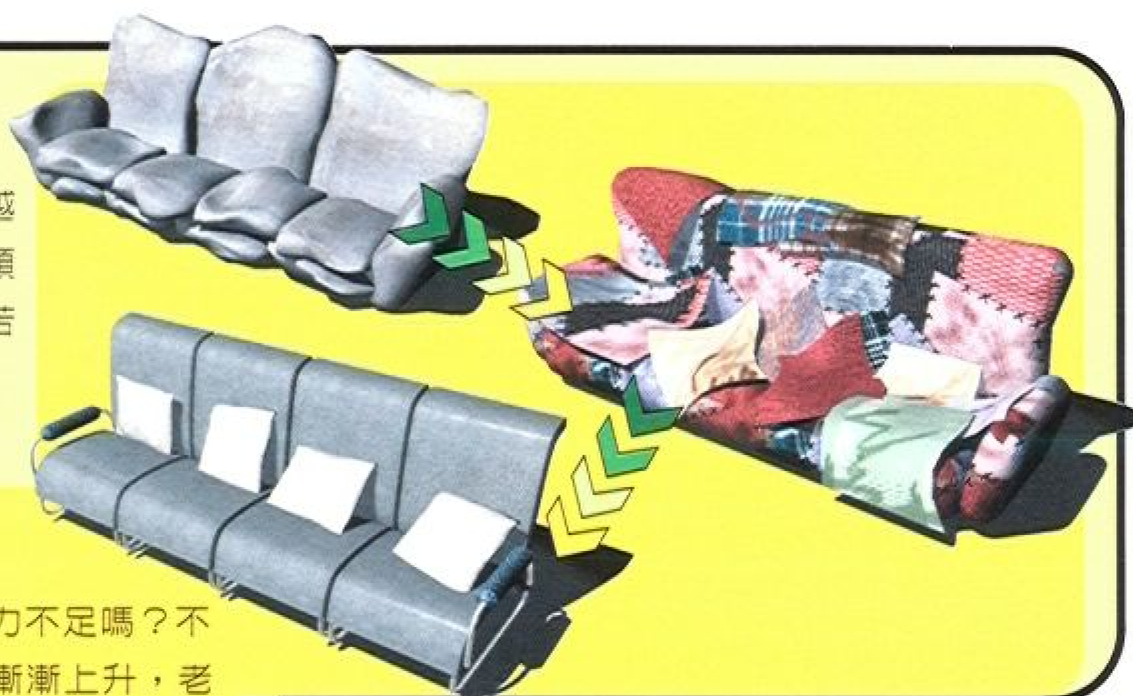
第六：要是貓咪僥倖逃過一劫，請重新執行守則第一條到第五條，直到貓魂歸九天為止....對了，別忘了要收集貓掉下來的好東西！至於其他的老鼠各具特色的獨特招式，例如威利熱血的拳風、愛迪的閃電逃命絕招、達達的瘋狂衝撞、萊特的絕地炸彈爆炸，種種不同的攻擊方式在這裡真是一言難盡啊！只好請玩家們一一嘗試吧！

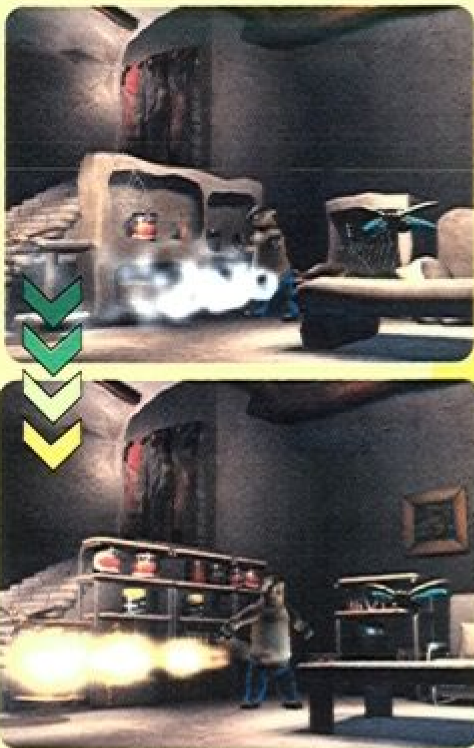


可進化的設計

家具進化論

隨著西亞圖等鼠的努力不懈，鼠窩的裝潢也會越來越高級喔，讀者大爺，請您睜大眼睛瞧瞧，從一開始的石頭椅子進化到後來金碧輝煌的沙發，這過程中看著自己辛苦佈置的家有了一定的規模，是怎樣一種的榮耀感受啊！





特技進化等級

嫌老鼠們攻擊的威力不足嗎？不要緊！只要鼠窩的等級漸漸上升，老鼠們的攻擊力也會跟著UP、UP喔！以威利為例子，一開始o，威利只能用小小的拳風替貓咪搔搔癢，到了中期，就可以施展出華麗的火焰拳囉，到了玩家將鼠窩佈置成最高等級，威利揮出的冰凍拳頭光輪，可是會讓貓咪無力招架呢！

多重結局

隨著遊戲進行到尾聲，玩家可以藉由日記的文字來判斷即將面臨的結局，在這個遊戲中一共有三種結局，至於會看到什麼樣的結局，就端賴於玩家對遊戲的投入程度囉！記得，打貓！收集食物！蓋鼠窩！這可是『鼠賊一窩』的不二法門呢！

大敵當前 S.W.I.N.E

預定推出日 2002 1月



＊研究製造所：FishTank ＊販賣流通所：英特衛多媒體 ＊遊戲類型：即時戰略 ＊科技需求：PII-400、96MB



聽說阿雷斯想僱用鬼兵部隊來攻打魔王的洞窟，沒關係，看我祭出"野豬"大軍來應付，「噗……噗……」，啊……沒想到阿雷斯也結合了兔子大軍一起進犯，那我可要小心應付了！



擁有3D畫面的即時戰略

由歐洲FishTank（以《惡魔島》一炮而紅的黑馬公司）出品的《大敵當前》（Swine），是一套跳脫舊有規則的新型態即時戰略遊戲，更是FishTank要進軍戰爭遊戲市場的年度之作。《Swine》有先進的3D引擎、明亮活潑的畫面和漂亮的光影效果，再加上直覺式的攝影機操控方式，讓玩家在享受一流視覺效果的同時，也能不因3D畫面的複雜度造成指揮軍隊的困難，是即時戰略不可多得的精品！

3D畫面是《Swine》最大的特點，不同於一般歐美即時戰略灰暗、過於嚴肅的遊戲畫面，《Swine》的畫面看起來反而有日式遊戲的活潑味道，生動及鮮明的部隊、建築，真實中帶有些許幻想味道的地形地物，再加上炫目的光影及爆破特效，讓你第一眼看到就有強烈的親切感受，而喜歡上《Swine》的美麗畫面。並且日夜效果、雨打風吹、水面波紋等表現，也絕對會讓玩家為之驚豔！3D畫面和以往2D畫面的最大不同，除了更真實炫麗的視覺效果外，地形也因為3D而有了高低起伏，將會直接影響玩家的戰術應用，玩家控制兵種的習慣也將為之改變。但你不用擔心難度會增加，事實上在《Swine》中，玩家操兵的靈活度更高了，特殊設計的直覺式攝影機操控方式和面面俱到的熱鍵設計，讓玩家可以輕易上手，更能簡單練到得心應手。



▲ 凡死過，必留下痕跡



▲ 地形高低起伏將影響戰局



▲ 令人捧腹大笑的造型



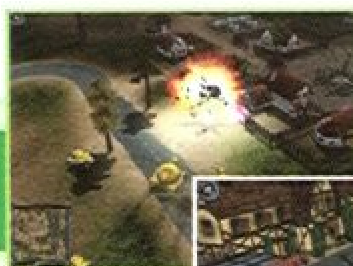




『兔子游擊隊v.s.野豬帝國軍』!!

《Swine》另一個非常特殊的部份在它的故事背景，不是超未來武器對抗外星人，也不再是中古幻想世紀的魔法戰刀劍。遊戲中的兩大種族，令人意外的竟是"野豬"和"兔子"兩種動物！其實《Swine》的故事設定，是特地將"野豬"比喻成現代世界中殘暴無情的獨裁政權，對手"兔子"則是崇尚自由民主的共和政府。而兩軍在遊戲中的對決，彷彿就像二次世界大戰中"同盟國"與"軸心國"兩大集團的對決，只是設計小組為了不讓《Swine》的戰爭場面太過血腥無情，才特意將兩大勢力用動物來代表。





神奇的『超特殊攻擊』

不過玩家千萬別看到主角是擬人化的“野豬”和“兔子”，就以為這是個低年齡層的遊戲，其實不然，在《Swine》中不但有相當詳盡且多樣的兵種設計，更存在著驚人的戰術內涵及多樣變化。遊戲中每一個部隊，除了在戰場上扮演的角色相當不同外，更都具有能使用『超特殊攻擊』的能力，而這些能力將直接影響玩家的判斷力，讓戰術運用更顯重要。

各部隊的『超特殊攻擊』不但在遊戲中扮演吃重的角色，更讓部隊能力有驚人改變。像是移動速度最快的“輕型偵察車”，本身沒有配備武器，毫無攻擊能力，但它同時，卻也是攻擊力最恐怖的兵種，怎麼說呢，因為它能高速接近敵人，再使用『鎖定』的特殊功能呼叫大型轟炸機，對大範圍敵軍使出毀滅性轟炸！而像原本射程很短，攻擊力普通的“攻城坦克”，在使用『圍城』的特殊功能後，就能立刻變形，而成為遠程模式，射程馬上大模增加 3 至 5 倍！還有看似毫不起眼的“鐵盾坦克”，其實是能使用『潛入地面』這項特殊功能的移動要塞，當移動到達定點後，這項功能可讓“鐵盾坦克”的底盤深深埋入地底，只剩砲台外露，瞬間將防禦力暴增 10 倍，成為難攻不下的據點！

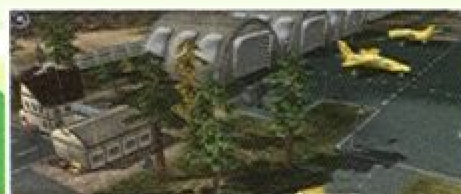


▲ 準備攻佔這個小鎮



▲ 哈哈……機身上還有條紅蘿蔔





負責補給、回收任務的拖吊車

《Swine》中另一個獨特的單位是“拖吊車”，可別小看這個部隊，它可是戰局成敗最重要的關鍵之一。拖吊車的功用正如其名，專門拖吊車輛前進，它可以將在前線受損的部隊拉到後方，不只如此，拖吊車最重要的功能則是拖著後勤單位移動。所謂的後勤單位包括“修護箱”、“油料箱”、“彈藥箱”，這 3 種單位本身並沒有移動能力，只能靠拖吊車才能前進，但這 3 個單位又相當重要，因此玩家指揮拖吊車運送後勤單位的調度能力，將直接決定戰場上誰能稱王！



◀ 直昇機將戰車調往前線支援



不必在搶資源、搶升級了

諸如此類的多樣化兵種設計，讓《Swine》成為有著極度豐富內涵的即時戰略遊戲。此外，《Swine》不同以往其它即時戰略遊戲，並沒有採礦砍樹等收集資源的煩雜過程，而是著重在“部隊調度”、“部隊特性利用”和“後勤支援”這 3 點上。以往比賽蓋房子快、生兵快等等事情將不復存在，玩家們的反應、調度及戰術能力才是遊戲獲勝關鍵。正確利用部隊的特殊功能、組織有利的作戰陣型、快速指揮後勤補給及修護，勝利就是你的。《Swine》雖然題材活潑有趣，但遊戲內容卻絲毫不馬虎：電腦會分析學習的人工智慧，更讓遊戲過程高潮不斷。再加上刺激的多人連線對戰模式，快加入這場『兔子游擊隊 v.s. 野豬帝國軍』的精彩戰事吧！



▲ 殺進野豬總部去吧！







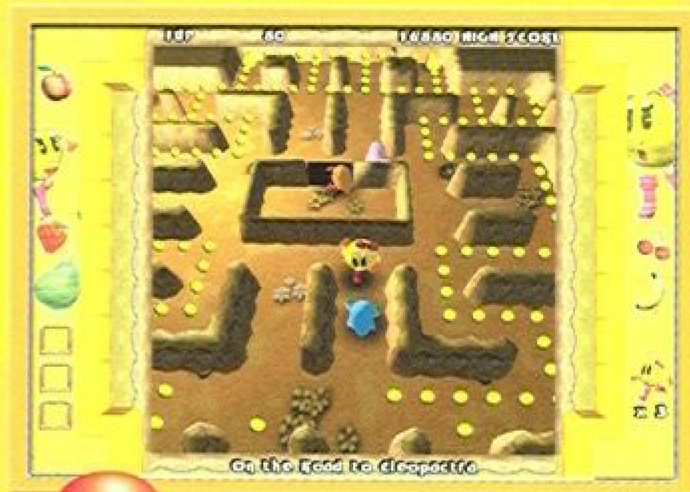
《神密藏寶圖》

充滿驚奇的魔法世界,小妮子將出發探索不可思議的藏寶迷宮!!

● 全新玩法・特殊設計 ●

加速大力果：一向被鬼追得團團轉的小精靈,吃了它可是箭步如飛喔!!
虹彩大力果：吃了它,也不用去追他們啦,他們只能乖乖站在那讓你吃呦!!
穿梭無敵大力果：看得到摸不到,小精靈到處跑,直接穿透過鬼也不怕!!
小精靈軍隊大力果：有如孫悟空的猴子猴孫般大鬧迷宮,見鬼吃鬼,啥也不怕!!









毀壞的古蹟，古代神殿和恐怖墓穴.....，特別以3D動態效果呈現精緻畫面

藏寶價 399元

INFOGRAMES Taiwan

Infogrames好遊戲要讓好朋友支持!!
現在在QED 及 X-ZONE 網咖及三重湯城NOVA，即可玩到infogrames最炫最酷最新的完整版遊戲！
QED:西門町萬年大樓十樓 2 4 小時全天等候您。Tel:02-2707-2677
X-Zone:忠孝東路sogo百貨後面「牛乳大王」隔壁。Tel:02-2781-1656

通路經銷
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

SID MEIER'S

CIVILIZATION III

正宗Sid Meier's最具影響力回合制策略遊戲

有種與世界優秀領袖共同主宰世界?



台灣,香港,大陸,日本,韓國,澳洲,美國,英國,法國,德國...

10月底全球上千萬電玩人口,

即將展開一場自石器時代到殖民宇宙

創建橫亙千古的"文明帝國"







完整中文版

文明帝國英文版說明書兌換中文版遊戲光碟一份即日起至一月31日止

注意: 請英文版玩家們將說明書內最後一頁[中文版兌換卷]
及郵票150元郵寄至[英寶格股份有限公司][文明帝國3小組收]

文明帝國 III

完整中文版 890 元

INFOGRAMES

Taiwan

Infogrames好遊戲要讓好朋友支持!!
現在在QED 及 X-ZONE 網咖及三重湯城NOVA,即可玩到infogrames最炫最酷最新的完整版遊戲!
QED:西門町萬年大樓十樓24小時全天等候您。Tel:02-2707-2677
X-Zone:忠孝東路sogo百貨後面「牛乳大王」隔壁。Tel:02-2781-1656

通路經銷



大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

模擬樂園 2002

RollerCoaster TYCOON

720度迴旋極速快感 !!
鼓舞遊客的動感神經 !!

聖誕佳節齊開幕!!

衝天鑽地過山車:驚險指數200%

吃喝玩樂Candy Bar:愉快指數200%

風光明媚好景觀:舒適指數200%

園區伯伯勤作工:安全指數200%

製作發行



INFOGRAMES Taiwan

通路經銷



光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

WRITTEN & Designed by:

DIG DUG DEEPER 挖挖特工隊

挖挖挖挖挖

特工一號 報到!!

超級爆破特工一號

身高:100公分

體重:密秘

身上配備:大大打氣罐:對準目標戳下去,努力打氣,灌爆敵人身體囉!!

神奇速跑鞋:不是速配鞋,是會讓你像音速小子一樣快地!!

萬能電鑽頭:打通四面八方,通行無阻,所向無敵!!

無敵爆炸頭:路上的石頭可以用來壓扁或炸掉敵人於有形!!









挖挖價 399 元
要你挖個痛快!


開一間屬於自己的Coffee Shop～
風格獨特的餅乾店是你的夢想？
在餅乾夢工坊的奇幻世界中，
調配最拿手的獨家秘方，
運用最強大的魔法能量，
替慕名而來的客人除去路上所有的障礙，
擦亮魔法王國中最亮麗的餅乾店招牌！
1月可愛開店～
另有QQ造型吊飾、鑰匙圈...等你來收集喔！
Cookey Shop
餅乾夢工坊
Cookey Shop



This Christmas

Join the Romantic Journey with Arcturus.

星塵物語

ARCTURUS

The Curse and Loss of Divinity

UNALIS 松崗
www.drgame.com.tw

桐崗科技
UNALIS
entertainment

WIZARD SOFT
(주)위자드소프트
www.wzsoft.co.kr

GRAVITY
www.gravity.co.kr

SONNORI
www.sonnori.co.kr



魚美人

預定推出日 2002 2月

＊研究製造所：大點　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：P-300、64MB RAM

人類與靈界之間無法跨越的鴻溝

傳說中，天地間除了人界、神界，還有另一個神奇的魔幻世界，內中所住都是修練千百年、即將成仙的精靈。小蓮便是其中一尾法力不高的鯉魚精，純潔無暇、俏皮可人，與母親寄宿在當朝宰相金寵府內後花園池底的魔幻世界中。她成天嘻笑悠游於荷花與荷葉之間，配合宰相之女牡丹的琴聲在水面旋舞，日子逍遙愉快。

然而好景不長，勢利的金寵夫妻竟然為了要攀權奪名，決定將獨生女牡丹嫁給當朝顯貴的兒子蔣雲飛，就此拆散了牡丹與自小指腹為婚、兩情相悅的張子游這一對戀人。精靈古怪的小蓮為了幫助牡丹，便幻化為人形顯現於凡間。孰料紅顏多薄命，牡丹卻在此時被妖怪害死。不忍心見到子游從此將孤身一人，善良的小蓮遂又化身成牡丹的嬌俏模樣與子游見面，更而在不知不覺中將芳心暗許…

螃蟹精、蚌精、洞庭仙子、道士師徒張天師與堂本剛。每個出場人物、每次激烈戰鬥，都在考驗子游對愛情的堅定。當婢女小蠻這位甘草人物的出現逗趣，終於讓子游稍稍化解疲累展露笑容時，卻又面臨所愛之人竟然是鯉魚妖精的殘忍真相…



純潔無暇、俏皮可人的小蓮是一尾法力不高的鯉魚精。



張子游戰鬥畫面



這個故事主要是講鯉魚精小蓮，愛上了人類張子游的人妖愛情故事，不知道為什麼，總覺得男主角張子游看起來好像營養不良，好幾天沒吃飯的樣子，小蓮怎麼會喜歡上他呢？

尼爾斯：沙雷納，經濟不景氣，張子游大概找不到工作，沒錢可以吃飯吧！



人與妖究竟能不能有美好的結局呢？



不知大家是否有印象，很多中國傳統民間故事，人與仙、人與妖的下場不都是妻離子散收尾的麼！魚美人只是其中的一則，只是這次，故事的結局卻不是我們能控制的，主角們若是真心相愛，或許可以打破傳說也不一定。





出場角色介紹



張子游

浙江秀才，與牡丹一見鍾情，為了牡丹被劫一事鞠躬盡瘁。但居然發現牡丹是由一隻鯉魚精變成，猶如晴天霹靂，子游頓時不知所措。

小蓮

嬌俏可愛的鯉魚精，可隨意化作人形。意外被子游救過一回，從此心生感激，一路幫助子游，不忍見子游悲傷，遂偷珠幻化成牡丹模樣。

堂本剛

張天師的大徒弟，從小被張天師撿回道觀養大，視天師如父親。個性爽朗乾脆，為人俠義肝膽，是個心胸闊達的好青年。



小蠻

牡丹的遠房表妹，父母雙亡後前來投靠親戚，但在宰相府中卻被當丫環使喚，只有表姐牡丹一人對她好。心直口快是她的缺點，也是她的可愛之處。

探檢道 THE NEW FRONTIER

預定推出日 2002 3月



＊研究製造所：日本CREATE　＊遊戲類型：文字冒險　＊販賣流通所：TGL　＊科技需求：P-233、64MB



原來探險也可以當做是一種職業，真是不錯，我也去當探險家好了，又可以玩又可以賺錢，一舉數得，呵呵・・・（做白日夢中）。

蕾蕾：沙雷納！！！你又在發呆了，快點！快點啦～！陪我去把魔王的頭髮拔幾根回來啦！聽說加在果汁裡可以發育得好一點・・・・



一位探險家的誕生....

在冒險盛行的當時，探險家不但是家喻戶曉的公衆人物，更是大衆所憧憬的一種特殊職業。而為了滿足大衆對於未知世界的好奇心和期待，當時的各大報社都爭先恐後的刊載著關於各種探險家的歷險記事。為了獲得更高的發行刊數，報社不斷的派出知名的探險人物、並且提供足夠的資金、組成探險隊伍前往未知的大陸。而遊戲中的主角，就是一位在19世紀的報社工作的實習記者。

本遊戲的故事將從一位報社的社長獲得一本無名的日誌之後開始進行。日誌裡面所記載的，正是關於非洲大陸深處的某座遺跡的描述。社長心裡想著・・・如果能夠找到這座遺跡、並且寫成新聞記事的話，一定能夠有效的提昇報社本身的發行數量和知名度。當社長開始尋找人材的同時，出現了一位非常特別的人物。這位好奇心旺盛的年輕人不但從小就居住在非洲這片土地上，他的父親更是一位非常知名的考古學家，而這位幸運的年輕人，就是玩家所扮演的遊戲主角—拉利・特拉維斯，就在旺盛的好奇心及使命感的驅使之下，拉利率領著探險隊伍踏上了一段壯大的冒險旅程。



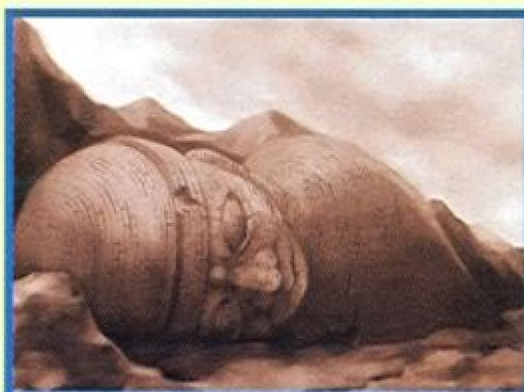
▲拉利・特拉維斯(Rally Travis)，一位隸屬於英國黎明之光報社的實習記者，24歲，父親為當今古文明語言學的權威。



▲▼而伴隨著玩家的成長，探險隊伍也將會相對的提昇對信賴度及其他方面的重要能力。



「發現」「新世界」的感動！
「探檢」「未知世界」的樂趣！





▲玩家可將所發現的各種事件或是道具變為新聞報導的記事

『探檢道～THE NEW FRONTIER～』是一套以19世紀為舞台背景、並且以以冒險為題材的模擬式探險遊戲。玩家將以自己所編成的探檢隊伍進入充滿神秘色彩的非洲大陸，並尋找沉睡於大地中的古代文明及各種驚人的寶物。而後世的歷史，也將根據玩家在探險期間所發現的內容而產生各種不同的驚人轉變。



▲▼玩家將扮演一位受僱於報社的探險隊長

什麼是探檢道......

“探檢”是一種以冒險為生的探險家所憧憬的世界。當大航海時代來臨之後，他們發現了一片又一片新的大陸...嶄新的世界充滿著各種新奇的事物，強烈的引起了每一個人對於新大陸的好奇。此時挺身而出，並且活躍在每一片新大陸上的，就是我們一般稱之為“探險家”的一群人。





馬場Online

預定推出日 2001 12月

＊研究製造所：GameCyber　＊遊戲類型：線上動作+育成　＊販賣流通所：Gameone　＊科技需求：PII-300、64MB

考量父母馬的血統，以培育世界最強馬為目標

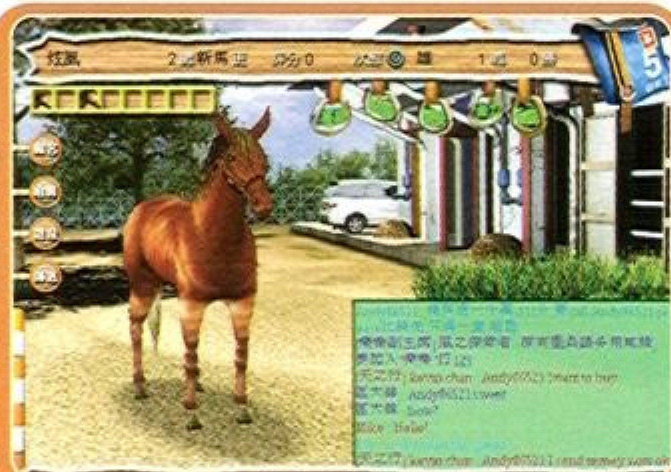
「配種」，可以說是每個賽馬遊戲的必備項目，也是樂趣最多的一件事。在《馬場Online》方面，每個玩家都可以擁有六匹成馬、六隻小馬和一個配種場，這是最基本的權利。在遊戲中的每一隻馬，都會有速度、鬥心、氣量、體力、爆炸力、跑法、持續爆炸力等不同參數，若玩家要培育出心目中的馬匹，就要將不同能力的名駒進行交配，互相取長補短，以生產出一匹集各家之大成的名駒。此外，考慮到優生遺傳學的現實面部分，每一匹馬匹的前幾代先祖亦會影響後代的特性，故《馬場Online》會保留每匹馬的四代血統，讓玩家追朔到其曾祖父母輩，以便翻查最微細的變化，讓育馬過程更具真實感。



馬場播報員：「過了最後彎道，阿雷斯一馬當先，離終點還有200公尺，啊！後頭的老編追了上來，3馬身、2馬身……只差半馬身了，只剩下最後50公尺，究竟誰能贏得這次大賞呢？」……老編：「喂～醒醒，該交稿了」，什麼？交稿！原來剛剛是場夢，已經截稿日了還在作白日夢，啊～～>_<

▼種牡馬的排名可在此觀看





▲可搜尋查看遊戲中各馬主的資料

▶來去看看可愛的小馬

針對馬的特性慎選適合的比賽，是贏得比賽的最大因素

在遊戲中，除了玩家的臨場表現，好好的了解所選擇的馬匹性能可也是十分重要的事情。遊戲內的每一匹馬，都會有帶頭、居前、居中、後上、均速五種跑法，也分別會有適合的不同場地及路程，包括草地、沙地、長途、中途和短途等。所以，在開賽前，玩家得要先對場地、路程和馬匹特性好好考察一番，然後選出最合適的賽前配置，再加上臨場的發揮，才能節節領先、拔得頭籌。

▲出賽前要先看看賽場的資料再確定要不要出場比賽

▼馬的適性加上適合的賽場，剩下的就看騎師的本事了



比賽場數永不停止，還有世界盃比賽等待挑戰

在《馬場Online》中，每五分鐘就會有一場比賽，24小時持續進行賽事，永不停歇，並依照規例，分成第一至第六班，還有新馬賽事，玩家隨時可以上網讓辛勤培養的愛馬大展身手、一較長短。此外，還有個最特別的地方是，遊戲進行中會安排一些世界上著名的賽事，例如：香港的主席短途獎、東京競馬場的安田紀念、法國隆尚的凱旋門大賽、澳洲費明頓的墨爾本盃等等，並且會以一日等於真實時間一個月的速度，在預定的日期時會在《馬場Online》內的各大世界馬場上舉辦，歡迎玩家們共同體驗世界大賽的臨場感與刺激感。



▲固定月份時可別忘了報名世界級的比賽喔！

魔鬼女教官

預定推出日2002 12月

✽研究製造所：伊思麗　✽遊戲類型：益智　✽販賣流通所：伊思麗　✽科技需求：P-166、32 MB



天啊！安德烈斯什麼時候來了這些魔鬼女教官啊^^!!，說什麼要通緝賓拉登的，但說正格的，每一個都長的粉標誌耶，真是令人血脈噴張！喂！喂！喂！阿尼和阿雷斯，你們的口水也稍微控制一下，像這樣子招待貴賓，像話嗎？

尼爾斯：我說小藍啊，那你應該先控制自己的流鼻血才對啊！^^!!

遊戲內容

這是一個禁忌的遊戲，話說在阿富汗的某一個秘密基地賓拉家族正在訓練一批恐怖份子，計劃對全球展開恐怖攻擊行動，FBI得知線報後立即派人加強訓練為了提昇訓練品質，訓練單位竟不惜擺出美女陣勢，企圖以魔鬼女教官展開一連串的訓練任務，如果你通過考驗，就可以獲得結訓證書，派到戰場加入反恐怖打擊，但如果你不幸失敗了，就只有坐電椅的份了，這是一個永不回頭的任務，聰明的你，必須智勇雙全才能緝拿賓拉家族，然後凱旋回國，接受五星級飯店的招待哦。



酒吧裡漂亮妹妹來搭訕哦！

首先遊戲一開始玩家必須通過大家來找碴智力測驗，才能進入主選單，主選單中有健身俱樂部、射擊場、溫泉旅館等三個單元，玩家必須依序通過考驗後才能順利進入到下一關。

射擊場

當玩家來到射擊場會接受到五種不同的任務，其目的是要消滅賓拉家族，而每次的攻擊行動，難度不一，有森林地、大峽谷、雪地、夜間射擊等地貌，射擊時請特別注意可別射到人質了，因為那可是會扣分的哦，而當玩家開始作戰時，更須留意彈藥的補給，因為玩家只有24發子彈，所以必須隨時注意由天而降的子彈補給，所以玩家更不可以掉以輕心，因為敵人是可以反擊的，在裝備中鋼盔，防護衣，夜視鏡各具有10次防護能力，如果你都沒有了，還必須回健身房繼續磨練才能補充裝備，當任務完成後，您就是英雄會接受國防部五星勳章，並犒賞前往五星級溫泉飯店消費。





健身俱樂部



清涼美女大集合

當玩家來到健身俱樂部後，必須馬上來一個另類體能測驗－伏地挺身（粉勁爆哦），先斷定您的體能，如果您是丁等體位，那就很遜哦！必須重來，如果ok那當然就可以順利進入遊戲了，健身俱樂部中有五扇門，每扇門各代表五種訓練反應力的遊戲，有跳舞機、電流急急棒、射飛靶、打地鼠、官人我要等遊戲，每一種遊戲都有一位美麗的女教練擔任教官，玩家達到標準就會贈予射擊時所需配帶的裝備！當然若玩家全數通過五項考驗，將會獲頒國防部所贈與的結業證書，並派往射擊場參加實彈射擊。

五星溫泉飯店

溫泉飯店中主要是玩狗仔隊偷拍遊戲，玩家必須於一分鐘內按下快門，準確的拍到目標張數圖片，當時間到後，就可欣賞成果了，不僅如此如果玩家高興的話還可以儲存或列印呢，更酷的是準確率若達到90%以上還有一部濕貝秀的電影等你來看哦！



帝國傳說

http://www.muglegend.com/　預定推出日：已上市

✽研究製造所：歡樂盒　✽遊戲類型：線上角色扮演　✽販賣流通所：全球歡樂　✽科技需求：P-233、64MB

創造屬於自己的角色



玩家們聚集在利帝斯城重生點



《帝國傳說》的遊戲主軸是以一個虛擬的大陸--沙拉克帝國為主，這是個具有神秘傳說及幻想的世界，但在另一方面，它描述著在一個殘忍的人生及鬥爭中發揮自己的智慧使角色成長，透過冒險及戰爭來得到權勢，像一齣電影般刺激的網路線上遊戲。

遊戲的特點在於除了容易操作及上手之外，它擺脫了以往用單一等級來強調人物強弱的傳統，反而是以各項技能的發展為主。除了一般的戰鬥技能之外，添加了30多種的生活技能，讓玩家們在練功之餘，更能享受到多元化的遊戲方式。每種技能的發展，都可以依照玩家的意願去選擇，不再侷限於單一的角色職業，讓你想轉行就轉行。

人物方面，有三種種族與四種職業讓玩家自由搭配，在人物造型上，除了傳統的紙娃娃系統，更添加了染色的功能，不管是染髮、染鬍子、變膚色，或者是染衣服、染褲子等等。完全讓玩家發揮創意，創造出完全屬於自己的角色。



想到旅店的客源又多了一個地方，心情自然也開朗了起來，嘻嘻～又有錢可以賺了$_$。不過……這麼久了，生意還是一直好不起來，問題到底是出在哪邊呢？



多樣的動態場景

在遊戲畫面上，華麗且自然的各種特殊效果，包括晝夜與天氣的轉換、流動的水、自然與地形之動態等等，不會只是單調的靜態場景。另外，遊戲畫面人物的外表會隨著裝備變化，讓你在眾多的玩家當中，一眼就能看到自己的獨特性。

此外，《帝國傳說》講求的是團隊合作精神，發揮各職業的特性才能向高等級的魔物挑戰，擺脫了一般單人練功的乏味方式。另一方面，遊戲的怪物AI極高，比如說會魔法的怪物會先用魔法定住你，再慢慢的折磨，讓玩家更能享受到與怪物對戰的刺激感。



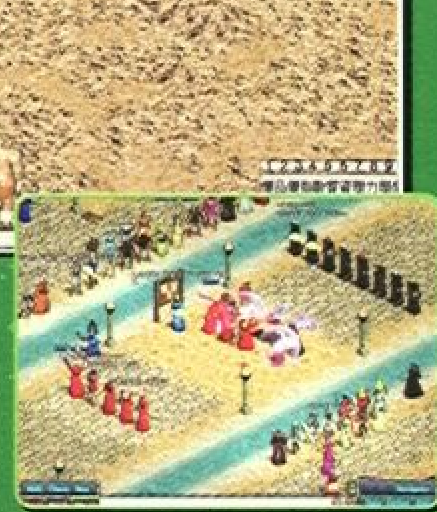
好多怪物ㄚ…



在無人島上奮勇殺敵



熱烈的PK比賽



3D小精靈2

預定推出日 2002 1月



＊研究製造所：Creature Labs　＊遊戲類型：益智區域連線科技　＊販賣流通所：英寶格　＊科技需求：PII-300、64MB



唬～蕾蕾公主，小精靈的遊戲不是這樣玩的啦，妳要先吃大力果才可以吃小鬼啦……

好懷念哦！小精靈系列的遊戲不知道出現過幾個平台上了，從大型電玩、紅白機等等……小精靈以其簡單的操作和其絕對『直線』的劇情，不知擄獲了多少小孩的心，再再的讓不同年紀的朋友所喜愛，連小藍看到這一幕，都勾起小藍無限的回憶……但在感傷之前，小藍必須把蕾蕾這個問題人物支開……蕾蕾乖哦！小藍哥哥給妳一支棒棒糖，妳去旁邊玩哦！

蕾蕾：那我給你兩支，你去旁邊玩好了

小藍：……

回味無窮的輕鬆小品



▲小精靈再戰江湖



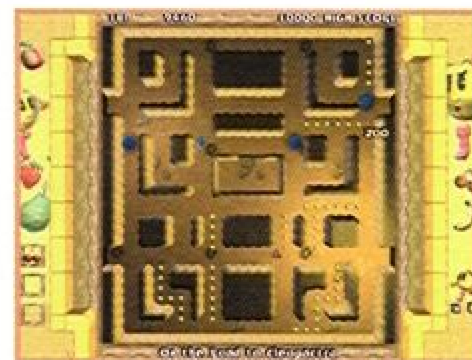
▲多麼令人熟悉的畫面

《3D小精靈2》將再一次帶領玩者經過重重的迷宮，達成任務。這次小精靈不是去解救世界，而是去尋寶，因為小精靈教授知道有一座神秘的『黃金迷宮』存在，但是到現在為止還沒有人找到這座迷宮的正確位置。小精靈知道這有寶藏後，便決定進行冒險找出這座『黃金迷宮』。

除了固定的迷宮外，遊戲中還增加寶藏室，這個寶藏室開啓的方式就是在一般迷宮中要先吃掉三個同一種水果三個。接著寶藏室的入口就會出現，這個房間內沒任何的鬼或怪物阻擋小精靈。這個房間的唯一挑戰就是小精靈必須一次在規定時間內迷宮中的果子吃完，如果能在時間內吃完果子就會出現一個黃金水果，遊戲中有八個寶藏室，而每個寶藏室個提供一個特殊黃金水果。小精靈如果能吃到三個黃金水果，還會出現一個特別寶藏室出現這個房間會充滿黃金水果，這個特別寶藏室很難到達，但是像獲得高分的玩者可以挑戰中這個高難度的設計。跟寶藏室一樣，特別寶藏室也是有時間限制的，玩者必須找出最佳路徑將黃金水果一次吃完。

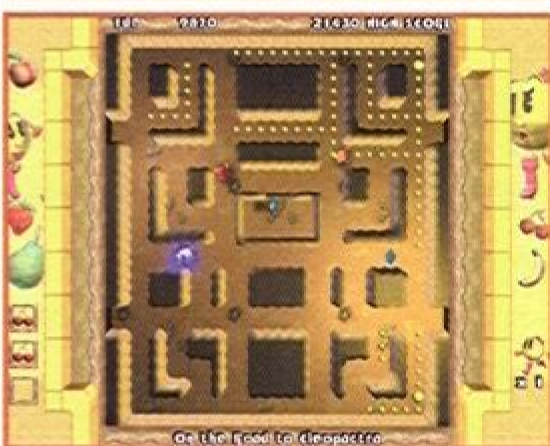
增強能力—大力果

除了正常的大力果之外，遊戲還提供不同功能的隨機大力果，這些隨機大力果出現時機就是小精靈吃掉四處遊蕩的小鬼的時候了。



▲吃到一顆的果子，兩百分耶^^p

大力果提供的能力包括：



▲ 吃暫時無敵的小精靈

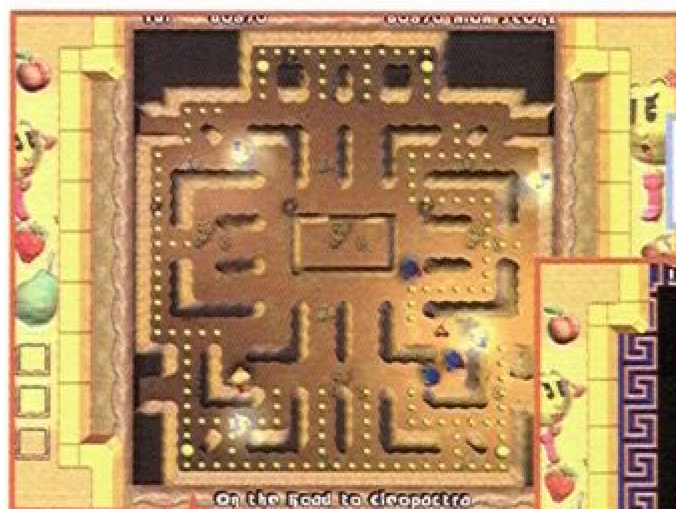
速度大力果：小精靈行走速度會加快。

彩虹大力果：凍結所有的鬼，然後小精靈可以吃掉不能動的鬼。

暫時無敵大力果：小精靈可以暫時無敵，直接穿過鬼而不用怕被吃掉。

小精靈軍隊大力果：一吃到之後出現一堆小精靈，這群小精靈會直接吃掉鬼。

磁鐵大力果：這個大力果的功能就是將兩格內的果子吸過來，小精靈不用走過去就可以吃到。



多隻小精靈同時登場

專吃小鬼比賽？



《3D小精靈2》除一個人玩之外，還設計兩個人一起玩對抗遊戲，對抗遊戲中沒有鬼和大力果，玩者要比賽誰吃最多的果子，當然對抗遊戲不會這麼簡單而已，遊戲中小鬼會隨機出現，吃掉小鬼的玩者可以變成無敵，可以吃掉另一名小精靈，被對手抓到的小精靈會損失一半的果子，這些果子有一部份會到對手的口袋中，有一部份會回到迷宮，等著玩者再去收集。兩人對抗賽沒有生命的限制，小精靈被對手吃掉後可以一直重生。



火線獵殺 Ghost Recon

預定推出日 2002 2月

＊研究製造所：UbiSoft　＊遊戲類型：動作射擊　＊販賣流通所：松崗電腦　＊科技需求：450 MHz、128 MB

新穎的遊戲架構

《火線獵殺》的任務設計，比《虹彩六號》有更大的自由度。玩家不再因為受到地圖和空間的限制，而必需沿著走廊摧毀20公尺外的目標。相反的，由於戰場從室內移至室外，玩家將有機會在山區地形利用各式各樣的武器完成任務目標。

《火線獵殺》最特殊之處，在於單人遊戲模式，拿掉了令許多入門玩家頭痛的任務前計畫。而透過精密的裝備（類似美國『大地勇士（Land Warrior)』所使用的裝備），玩家可以獲得顯示地形、已知敵方單位的即時任務地圖，因而無須進行籠兄長的計畫。


狙擊手就位，被瞄到的都難逃一死


我的媽啊！兩輛坦克迎面而來

未來鐵幕世界的遊戲背景

《火線獵殺》的背景設定在2008年，也就是不久的未來。俄羅斯淪入愛國主義政客的掌控中，意圖重建『鐵幕』世界。當俄羅斯嘗試重新佔領分離的喬治亞共和國和波羅的海附近的愛沙尼亞、拉脫維亞，以及立陶宛時，與北大西洋公約組織發生了衝突。隨著戰事的升高、傷亡數字攀升，以及俄羅斯俘虜了一些人質，於是這支被稱為『鬼魂(Ghost)』的特種單位開始為了打擊恐怖份子而開始活動。玩家在《火線獵殺》中，將在捍衛前蘇聯的維護和平任務中，指揮六名特種隊員進行任務。

導入先進裝備

隨著科技的進步（2008年），新世代的武器和裝備已經被開發出來並且開始服役。即時指揮裝備已經成為美軍『大地勇士』的標準裝備之一。這套裝備包括了可攜式的全球定位系統、個人資料助理及通訊系統，讓小單位的指揮官可以充分掌握行動的即時影像，以及部隊的狀態。更重要的是，這套裝備可以讓指揮官透過嚴密的安全系統對整個單位下達精確的指令。


全副武裝待命

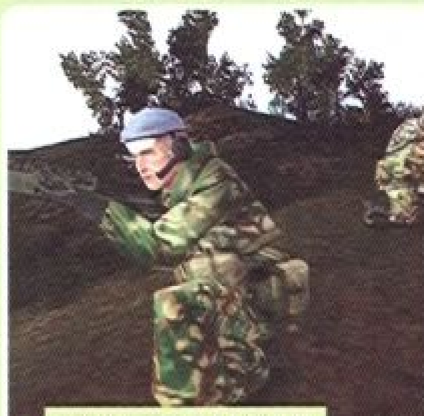


CS的盛行，帶動了一連串第一人稱射擊遊戲的熱潮，而這些遊戲大多是建立在虛幻的時空背景和漫無目的殺戮中，就連安德烈斯王國的子民們也都被這股洪流所淹沒了。而其實真的要算這類型遊戲始祖的，那就是以恐怖份子部隊和反恐怖份子部隊為故事背景的Red Storm的《虹彩六號》系列了。

而接下來，小藍要介紹的這款也是由軍事小說專家Tom Clancy繼Red Storm的《虹彩六號》系列之後再度操刀的《火線獵殺》。而《火線獵殺》是不是能夠再度成為今年度最受注目的戰術軍事射擊遊戲？就讓大夥一起來瞧瞧吧！

大幅改進的人工智慧

《火線獵殺》中的人工智慧，無論是我方或是敵方，和《虹彩六號》相較之下，有相當大的躍進。人員會一邊發射一邊移動，此外，如果士兵發現前方有其他的士兵被擊殺，他們將不會繼續前進，而會選擇其他的路線。同樣的，敵人也擁有相同的人工智慧水平，因而擁有身為士兵的各種技巧。敵人也會攻擊並移動、找掩護、巡邏，甚至會呼叫援助而讓我方的攻堅隊伍全軍覆沒。


前後交叉掩護


明年的今天，就是你的忌日

挖挖特攻隊 Dig Dug

預定推出日2002 1月

✻研究製造所：Creature Labs　✻遊戲類型：益智　✻販賣流通所：英寶格　✻科技需求：PII-200 、32mb RAM





蕾蕾公主啊，趕快來看看歐，現在有一款舊遊戲以3D畫面重新詮釋，並追加了一些新的idea ，適合像妳這樣的小鬼靈精來挑戰^^

懷舊遊戲的 3D 應用



全新 3D 構圖

《挖挖特工隊》(Dig Dug）可以說是將之前2D遊戲融合成3D的遊戲，遊戲考驗玩者反應和策略的應用。玩者必須控制尋寶英雄在地下挖掘尋找埋藏的寶藏，當然地底除了寶藏外，還有無數的怪獸等著吃掉尋寶英雄。尋寶英雄要擅用手中的電鑽穿出通路，找到寶藏後然後進入下一個關卡繼續尋寶。《挖挖特工隊》玩者控制的這名英雄會經過跟迷宮一樣的地道，四處尋找並適時遇到怪物時也可以使用打氣管將怪獸灌氣灌到爆炸。這麼簡單上手的遊戲總共有數十個關卡和任務。地底中還有不少的加分物品，包括熱狗，漢堡，洋蔥和烤雞等等東西。如果主角能在最短時間內清除玩地底的怪獸，會有更特別的加分物品出現，出現的物品包括金幣，寶石或鑽石項鍊。

各種石頭幫助玩家打擊敵人



爆炸石頭可以炸死敵人

《挖挖特工隊》除主角身上的電鑽跟打氣管外，在地底還有可拿來當作武器的石頭：

- 一般石頭：這種石頭功用最簡單，就是壓死怪獸。
- 圓型石頭：可以在地底坑道中滾動壓扁怪獸，可以重複使用，不會消失。
- 爆炸石頭：石頭中含有爆炸物，爆炸效果可以持續五秒，在範圍內的怪獸或英雄都會死掉。
- 燃燒石頭：這種石頭也含有爆炸物，不同的是爆炸時的火焰會燒過通道，沿路上的所有東西都會被燒死。

地底還有其它障礙物，有些石頭鑽不動，還有恐怖的毒氣袋子，當袋子破掉時，瓦斯會慢慢往四面八方擴散充滿整個通道，進入毒氣區的生物都會死掉，毒氣要一段時間後才會消失。

各種寶物增加角色威力

《挖挖特工隊》的增強威力寶物可以讓挖寶英雄，增加不同的能力。

- 快速鞋：增加主角的行走速度。
- 加長打氣管：讓主角在很遠的地方就可以將怪物灌爆。
- 快速打氣管：主角打氣的速度增加，讓怪物爆炸時間更快。
- 超速打氣管：碰到怪物，馬上灌爆。
- 自動追蹤管：這個管子可以在轉彎的地方，自動尋找怪物，主角不用面對怪物，在怪物很多的危險區時，是個相當好用的武器。
- 無敵：這個狀態，可以讓主角加快速度行走並且殺死任何碰到的怪物。



加油！快將敵人撐爆



全新的兩人對戰模式



繼續向下挖掘

《挖挖特工隊》也有兩人對戰模式，遊戲的目的就是殺死對方。遊戲一開始主角沒有打氣管，只能靠天然的障礙物消滅怪獸，所以在兩人對戰的模式中，自然障礙物會比較多，一旦殺死怪物後便會出現增強威力的寶物。當然也有使用打氣管的遊玩模式，總之對戰模式可以用許多方式來玩，玩者可以殺死怪物獲得寶物後再攻擊另一名主角，或是直接跟在人家後面想辦法用石頭壓扁他，或用毒氣毒死他。當這些致命物品被使用後，便再隨機出現在任何一個角落，供玩者使用。

銀河霸主3 Master Of Orion 3

預定推出日 2002 3月

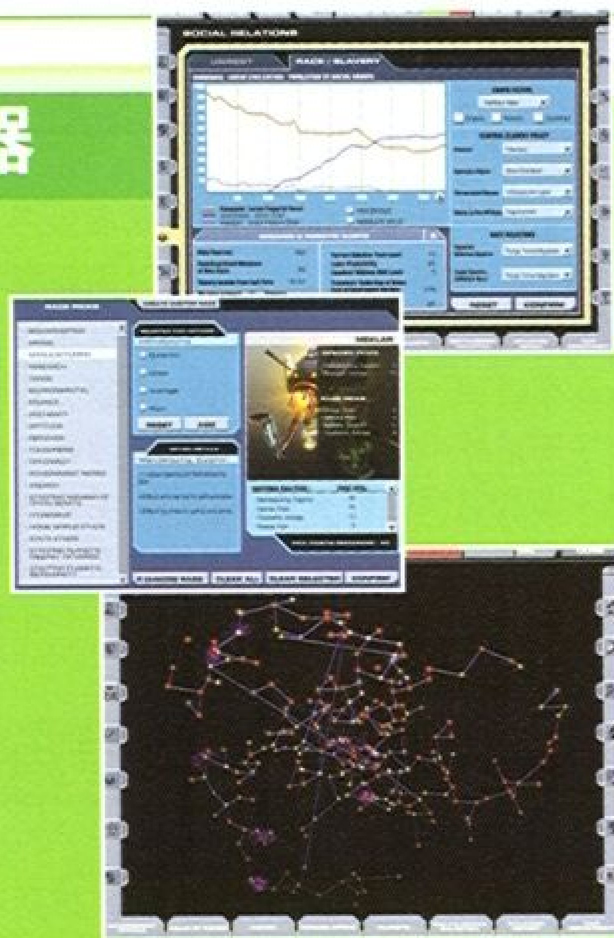
＊研究製造所：Quicksliver Software＊ 販賣流通所：英寶格 ＊ 遊戲類型：回合制策略

＊科技需求：PII-300 、64MB



啊……最近這麼怎麼多動作射擊遊戲，說實在話，都覺得有點煩了……^^|||，所以要換換口味，來款許久不見的太空模擬遊戲，去享受一下遨遊宇宙的快感^^

全新動態星系產生器



《銀河霸主3》(Master Of Orion 3) 的一項大改進就是整個遊戲的太空星系圖，將使用動態星系產生器製造。玩者每次開始新遊戲後，呈現在你眼前的是張新的星際圖，決不會有相同星圖重複出現。可別以為這是單純的2D地圖產生器，遊戲中產生的星圖是3D的立體星圖，就是說行星之間的遠近距離和跳躍點都會跟著改變，玩者得重新思考如何在3D空間中生存，防衛自己的種族，因為你的潛在敵人來自任何一個方向，而不是一個單純的2維空間敵人。動態星系產生器的優點就是就是玩者可以一直在新的星圖中進行冒險和開拓新殖民地建立新帝國。唯一的壞處就是玩者太空策略方式要相當靈活，才能在險惡的太空環境中生存。

想當個外星人嗎？



當太久的地球人了嗎？是否已經厭倦一成不遍的思考方式，討厭人類生活環境受到太多限制，想嚐試一下外星人的思考方式嗎？《銀河霸主3》提供了16個完全不一樣的種族，這裡面有只能生活在水中的種族，有類似礦物的種族（幾乎任何環境都能生存），有侵略性很強的蟲族。無論玩者選擇那個種族，都能享有這個種族的優點，有些科技開發很快，有些人口增加很快，有些能在環境很差的環境下生存。當然相對的這個種族的缺點，玩家也必須克服。選擇扮演不同的種族就是在嘗試新的遊戲方式，相信玩者能在16個種族內能找到可以發揮你策略能力的種族。

懷柔、威權任玩家選擇

除了有許多的種族可以選擇外，管理星球方面的功能也不少，玩者可以用開明的手法統治星球上的人，在廣大的星系中容許不星系的人一起生存可以讓你的帝國更容易壯大。如果和平手段行不通，也可以直接用高壓手段壓榨人民，對於不聽話的星球可以設置集中營管理。除了這些政治手段外，玩者還可以使用更高明的招數，就是利用宗教，以宗教的力量來感化星球上的居民，減少他們的反抗。或是僱用高明的外交人員執行你的秘密計劃。種族之間如果起了衝突還可以通過星際會議進行外交斡旋，外交的選項相當多，玩者可以進行威脅、貿易、和談、或交換科技…相當多的方式。

精采的太空戰鬥

當所有的外交途徑都失敗後，只有一條路可以選擇，那就是戰爭。《銀河霸主3》在太空戰鬥方面進行了前所未有的改革，玩者可以設計武力超強的怪異太空戰艦來消滅敵人，漂亮的太空戰艦模型和武器攻擊的效果，讓大型艦隊的戰鬥變的生動有趣，太空戰鬥採取即時制，當你能完全掌握遊戲進行的策略步驟時，就可以加入多人連線部分跟其他玩者一決雌雄，多人連線遊戲可以讓8人同時在網上，到時在網上就可以分出誰是真正的“銀河霸主”。



決死突襲隊 Deadly Dozen

預定推出日 2001 12 月

✻ 研究製造所：nFusion interactive ✻ 遊戲類型：第一／第三人稱射擊 ✻ 販賣流通所：英寶格 ✻ 科技需求：PII 300 、64 MB RAM



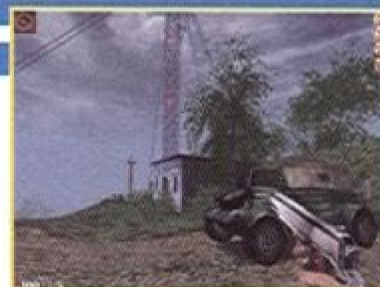


《決死突襲隊》(Deadly Dozen)是以二次大戰為主題的第一和第三人稱射擊遊戲。遊戲提供 12 名大兵供玩者選擇，但是每次出任務時限定只能控制四個人，所以要小心的挑選適當人選。如果任務簡報中有提到德軍的坦克，那你別忘了帶一名爆破專家。遊戲也包括二次大戰大部分使用的武器全部設計到遊戲中，這些武器的種類包括：來福槍、機槍、狙擊槍和手槍，而其他裝備包括有：手榴彈、醫藥包、反坦克地雷和炸藥。讓我們準備好上戰場去殲滅敵軍吧 ^^



優異的物理引擎

遊戲中執行任務的地方相當多包括：諾曼地，法國和非洲等地，這些地方氣候會隨著環境有所變化。氣候會因為所在的區域不同而有所變化，下雨和吹過的風都會朝一定的方向前進，而霧的效果會讓玩者想揮手將螢幕中的霧打散。而草叢也會隨著吹過的風搖動。這些氣候變化加強遊戲的臨場感。在陽光高照的沙漠區域會讓玩者想拼命喝水，而下雨的場景，會讓你感覺到水要從螢幕前流出來了，十分逼真。





天氣效果表現的十分不錯



兩種受傷模式可供選擇

《決死突襲隊》有兩種受傷模式供玩者選擇：真實模式和電玩模式，喜歡體驗逼真的戰爭場面的玩者，可以選擇真實模式，這個模式有一擊斃殺的致命效果，尤其在敵軍境內更要小心，當心被電腦狙擊手盯上，千萬不要讓你的四名隊員在一出場就全部掛點。另一個電玩模式就稍微輕鬆，玩者可以承受較多的子彈。但是仍舊相當危險，因為德軍在發出警戒後會朝你的方向集結。玩者得要在危險的環境中，將敵人一一解決掉。



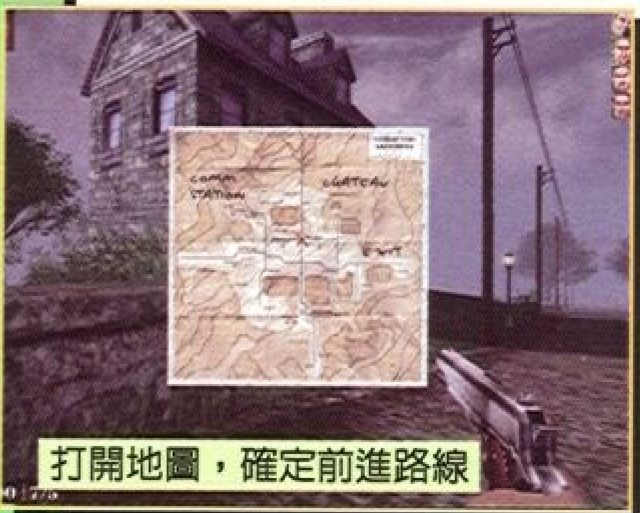
由背後去捅他一刀



三種難度等待玩家挑戰



《決死突襲隊》中的三種困難等級分別為簡單，中等，困難。這是針對遊戲中的人工智慧（AI）做的設計，由於本遊戲的擬真度相當高即使在簡單模式中，敵人的警覺性和攻擊性比其他射擊遊戲還逼真，敵軍相當聰明，會在發現你之後就一邊進行射擊並一邊呼叫援兵，而玩者可能還會在遭受攻擊後找不到敵人的蹤跡。所以進入本遊戲時，玩者必須以真實的情形來面對電腦控制的敵人，換言之，就是盡量的以潛行代替奔跑，千萬不要以為自己是無敵勇者，那可是會在幾秒中之內，讓控制的四人小組全部死光光。



打開地圖，確定前進路線



需要仔細挑選隊員

玩者操縱的人員特殊技巧每個人都不相同，你必須依照必須任務情況挑選適合人選。你可以在遊戲中給你的隊員下達數個命令，包括攻擊目標，暫停射擊，自由攻擊，或在停留在原地上不動。雖然只有四名隊員，但是隊形的變化相當多，可以下令要人員朝左翼或右翼移動，進行掩護……。遊戲中的車輛不只是好看而已玩者還可以進到車內駕駛，開車方式相當簡單，幾乎不用花時間學習。而車輛會隨著地形有不同的反應，開過彈坑時，車子會彈起來。

十六張 麻將寫真館

預定推出日 2001 12月

✻研究製造所：大野狼工作室 ✻遊戲類型：益智 ✻販賣流通所：詮積資訊 ✻科技需求：P-200、64MB RAM

最本土的台灣十六張麻將



『十六張麻將寫真館』精研全台灣北中南各地之牌局玩法並加入極人性化的智慧，不但將這一百四十四張麻將牌的組合變化、對應策略發揮得淋漓盡致，考驗您對台灣十六張麻將的打牌功力與熟悉程度，還請到了各式各樣不同風情的美女和您一起砌磋牌技、培養感情，不管您是初窺堂奧的菜鳥或是牌技出神入化的一流高手，您都可以得到太上皇般的娛樂享受。



這麼快就拿到了啊！這就是一個典型的美女麻將，完全是用來滿足男性玩者的心理需求的遊戲嘛！玩者可以找一堆美眉來一起打麻將，沒事還可以用滑鼠來摸摸她們，就是這樣。說實在的，這種遊戲還真是無聊啊！

藍斯洛！把它拿去丟了………對了！別被阿雷斯看到了……

既聰明又開放的把關美眉

遊戲決定以三百、一百、見花見字這種最常見的台北台玩法為規則基準，除此之外您可以發現遊戲主要是以過關模式、一對一和一位或純真或冶豔的美眉對打，遊戲裡提供了八位美少女，分別以八種不一樣的姿態出現，她們把守著情慾森林、戀枕、靜室女優、香車美人、魂縈夢迴、海之歌頌、古典之美、香榭花園等八道關卡，不但會施用魅術引誘您上當流局，也會慧黠的、適時的跟您撒個嬌賣個乖，在您飄飄欲仙之際給您來個致命怪牌，如果您可以抵擋她們的連環搶攻與神來一筆的智慧，"好看的"就在後頭囉！









用魔法牌大膽去除美眉的心防

在遊戲中不但將重演PC麻將史上的H連打傳奇，讓玩家在連續過關後看到更有趣的畫面，為了增加遊戲的樂趣，還在正規的麻將玩法之外又加入了二十種不同功能的魔法牌運用，讓玩家剝去那些可愛美眉的心防！魔法牌的功能相當的多變，玩家必須依自己牌型並推測對手的牌勢去打出適時適地的魔法牌，包括一開始幾乎可完全聽牌的〝地聽牌〞；可出現大三元牌型的〝三元牌〞；更有可以讓對手大放其炮的〝惡魔牌〞，只要你用得適當，不怕對方不上當！

在每場牌局開始時遊戲中會出現一個數字轉盤，當場搖出一個樂透數字，如果這個數字和您當場的胡牌台數與樂透數字相同時，就可得到樂透獎金和三張魔法牌！所有對手美眉在打牌時還有語音和表情的設計，她們會可愛撒嬌的向您下戰書、也會嗲聲嗲氣向您求饒哦！牌局中您只要將游標移動到美眉身上，美眉就會自然而然的對您做出嬌羞的表情，叫人不想看她也難呢！



每張魔法牌都有炫麗震撼的動畫效果！



如果你胡牌，美眉的心防值就會下降。



禁止呼喊吃、碰、槓的禁斷魔法牌！

小郵差加奈

預定推出日 2002 2月

＊研究製造所：INTERLEX　＊遊戲類型：電子郵件通信軟體　＊販賣流通所：雄圖資訊　＊科技需求：P-166、32MB RAM





〝啊～好久沒收到朋友們的mail了，趕快打開outlook，上網收收信吧！這個小郵差加奈真是可愛，嗯......可是都沒有人寄信給我！真討厭啊！乾脆叫沙雷納他們每個人都要寄信給我好了，嗯！就這樣決定......尼爾斯！你沒看到我嗎？下次不可以看到我就跑喔！你也來了啊！對了！你也要一天要寄五封信給我喔！就將子！我走了，bye-bye！〞
尼爾斯：為何我會碰到公主呢>_<........

想要有個專屬的郵差嗎？

想要有個屬於自己的郵差幫您送mail嗎？超可愛、日式風格的「小郵差加奈」來了唷！請各位玩家密切注意，加奈即將要進駐到大家的電腦之中，她不但會任勞任怨地幫您收發信件，您的桌面上還會出現她小巧可愛的家喔！



操作簡單、畫面可愛，接收電子郵件將會因為加奈的出現，逐漸變成一種樂趣。在加奈小小的房間裡，您可以觀察她的一舉一動，從早上起床一直到就寢，加奈都會陪在您身邊；而且，加奈在房間內看書、玩沙包、打掃的可愛模樣，實在會讓人移不開視線呢！



▲在加奈小小的房間裡　，可以觀察她的一舉一動喔！

加奈會送禮物給你呢！

除此之外，加奈在早上和睡前都會向您問候一番，而在特別的日子裡，她還會出現一些貼心的小舉動！舉例來說，當您生日的時候，加奈會替您做蛋糕，祝賀您生日快樂；在情人節、耶誕節，甚至是端午節和農曆春節時，遊戲也都會出現特殊的畫面，讓加奈為您獻上她最甜美的祝福喔～

當然，時常接受禮物的您，偶而也可以回禮給加奈，遊戲中也設計了不少的小禮物，像是果汁、餅乾、漫畫、小說等等，讓您可以送給加奈，嘉許她送信的辛勞；尤其是當她幫您辛苦送信回來的時候，別忘了請她喝杯清涼的飲料喔！



▲穿了制服的小加奈

自己設計禮物

「小郵差加奈」的特色還不只這樣呢！倘若您覺得遊戲中制式的小禮物，無法完全表達您對加奈的感謝之意，那麼您也可以自己設計禮物，再將自己親手設計的禮物送給加奈，才能更加突顯您發自內心的誠意。當然，若是您對自己設計的禮物十分滿意，您也可以秉持著〝好東西要和大家分享〞的原則，將它公佈到官方網頁中，讓使用「小郵差加奈」的玩家們，都能夠一起分享您傲人的成果！





▲乖乖睡覺的小加奈

簡單的遊戲互動



此外，遊戲還有一大特色，「小郵差加奈」不單單只是一套簡單的電郵軟體，它更是具有令人驚喜的遊戲互動性喔！您可以趁著加奈外出或是洗澡的時候，趁機點選房間的任何地方，您將會有意想不到的發現喔！雖然說偷看別人用心所寫的日記，是一件不應該的事情，但是老實說，您不會有想偷看加奈日記的念頭嗎？遊戲正好提供給您這個機會，讓您能一窺加奈的內心世界！

有了加奈的陪伴，收信是不是變得更加有趣了呢？更重要的是，即使收件者沒有安裝「小郵差加奈」這套軟體，玩家依然可以利用它寄信，並與加奈共度每天愉快的生活喔！





▲►可以換房間的布置喔！



美夢成真系列Ⅰ

馬場大亨Online

預定推出日 2002 1月

✱研究製造所：新先科技 ✱遊戲類型：線上育成 ✱販賣流通所：旭力亞數碼科技 ✱科技需求：PⅡ-300、64MB

馬場大亨，讓您美夢成真

《美夢成真系列Ⅰ ～馬場大亨Online》只是『美夢成真』一系列遊戲中的第一部。所謂的『美夢成真』系列可以讓所有的玩家都可以穿梭在各個遊戲之間「建立自己的家園」，在一系列的遊戲之中將會不斷改進，提供更多不同的居屋、家具、用品，以及不同的主題，玩家將可以在不同主題的遊戲之中不斷地累積個人在遊戲之中的財富，不斷地實現個人不同的夢想。



努力賺大錢來住進這豪華的別墅吧！▶

◀豪華別墅的裝潢果真豪華



「人生自古誰無賭，留產億萬照汗青」，嗯～又一句勇者名言，小妹來，把它做成匾額掛在旅店門口。說到了賽馬，那最刺激的當然非賭馬莫屬了，沉浸在未知的勝負之中，情報的掌握非常重要，所以我可不只是在賭而已，我這是在訓練我的情報分析能力喔！這場要下什麼呢？真傷腦筋……

一個擬真的賽馬社區



▲俱樂部提供一個與其他玩家交流的好地方



▲俱樂部的外貌

《美夢成真系列Ⅰ～馬場大亨Online》是一個經營賽馬事業的遊戲，玩家可以在遊戲內為馬匹配種、訓練愛駒、投注和參加比賽等。賽事會在3D設定的賽馬場舉行，程式中還加上由香港著名配音師為賽事作生動傳神的即時旁述，將比賽的情況向玩家報導出來，更添緊張刺激性。

此外，玩家更可以在『美夢成真』的網上世界中置業安居，購買夢寐以求的理想家居、以及美輪美奐的家具，佈置出獨一無二的家居，突顯個人品味。為了讓女性玩家也可以享受這款遊戲，家具的設計和風格更是製作人員挖空心思之作。

遊戲中還設有社群功能，玩家可以開設屬於自己的俱樂部，或是加入其他玩家的俱樂部，交流賽馬、育馬、練馬的心得，更可以分工合作，互補長短，合作把馬匹練好，亦可以交換馬具來提高馬匹的屬性，贏取賽事的獎金。



決定勝負的第一關鍵：配種

一個成功的賽馬遊戲，除了訓練、投注、比賽外，配種系統的重要性也不可忽略。因此《美夢成真系列Ⅰ～馬場大亨Online》在馬匹的配種系統上製作得十分認真，依照生物的遺傳特性，加上馬匹本身的特質，設計出這套真實度相當高的配種系統。馬匹的血統，影響到馬匹各種屬性的最高上限和比賽的適應距離，好的血統，可以更快、更有效率的訓練出能力良好的馬。所以，血統是決定輸贏勝敗的第一個關鍵。



▲公眾馬房，可以在這邊看到各樣的紀錄



▲製作逼真的賽事

戲谷麻將館



預定推出日 2002 1 月

＊研究製造所：第三波　＊遊戲類型：線上益智　＊販賣流通所：第三波　＊科技需求：200 MHz、128 MB



過年還沒到，怎麼一堆人就圍起來打方城戰了啊，蕾蕾、尼爾斯、沙雷納、阿雷斯……你們的做法實在太過份了……是誰允許你們在聖潔無比的軟世王城上打牌的？我小藍身為聖獨角獸騎士團的騎士的一員和背負著索特國王提升遊戲品質的使命……

尼爾斯：小藍～國王巡訪去了，還有，蕾蕾公主那一桌還缺一腳哦！

小藍：早說嘛！來了來了^^！！害我鬼叫了老半天！



完全應景遊戲

快過年啦！想不想摸兩把啊？2002 年宏碁戲谷又一線上遊戲巨獻－《戲谷麻將館》，不管您打的是哪一派的台灣麻將，在戲谷麻將館裡您可以找到『一般台式算法』、『見花見字』、『特殊自訂法』，除此之外還可以自訂台數，讓麻將打法更自由，讓你愛怎麼摸就怎麼摸，先上網練練手勁，比劃比劃有益身心。



幸運人物跟拉風行頭



打麻將第一招，就是幸運行頭，紅內衣？紅內褲？不洗澡……告訴你，這些還不夠Hit，《戲谷麻將館》還給你拉風的裝扮，一進館就要從吸血男爵、邁阿密知性男、快手老貓、阿諾猛男、高山青少年、千面嬌娃、東京辣妹、松島美眉、紐約情人、SOGO 甜心這 10 個人物中選一個能帶給你好手氣的角色！有了人物還不夠，還要足夠的行頭ㄍㄧㄥ氣勢，一開始每個人身上只有內衣褲喔，要怎麼樣才能有美美的衣服呢？那得先要有本事，贏得金幣就可以到 shopping mall 去挑囉。



首創麻將公會系統

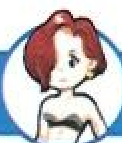
玩家可成群結黨與自己的好朋友共同組織公會，並且為公會的名譽與戰績奮力而戰，看到不爽的公會成員，大家可以一切憑本事解決，只要透過『戰帖系統』，並經過官方同意，就可加開 1 對 1 的公會 PK 戰，PK 戰最多可以持續 3 天 3 夜，讓玩家贏得刺激、輸得過癮。

▼累積積分畫面





瞧落去啊 ^^



斷線沒品終結者

喜歡回合制遊戲的玩家一定遇到過惡意玩家還沒打完就離局的情況，為了對付沒品的玩家或是家裡網路突然斷線的情況，麻將館特別設計了電腦代打機制，玩家不必擔心因對手離局造成遊戲被迫停止，至於惡意斷線的玩家將付出慘痛代價，將麻將金幣與戰績回饋給其他玩家，若玩家覺得這樣的懲罰還不夠，可以將該斷線者加入『黑名單』，未來黑名單的對象將無法再進入你所開的桌局，成為你永久的拒絕往來戶。



休閒娛樂區、特訓區、豪賭區、特殊活動區隨你摸

麻將新手的你是不是曾被高手電到沒力，高手們是不是也覺得跟肉腳打牌沒成就感。告訴你，戲谷麻將館設了休閒娛樂區、特訓區、豪賭區、特殊活動區四個道館等你來踢館！有錢有閒的玩家，『豪賭區』是你的不二選擇。『特訓區』顧名思義就是讓大夥來個魔鬼特訓，好好培養實力。若覺得自己牌技已經練得夠純熟，還可以開個戰帖局練練自己的膽識哦！



電腦戰機 ONLINE

預定推出日 2002 3月

＊研究製造所：korea Sean IT＊ 販賣流通所：因思銳遊戲總局＊ 遊戲類型：線上動作射擊＋角色扮演
＊科技需求：PII-400 、64MB

科幻宇宙的全方位FPS遊戲





FPS(第一人稱射擊遊戲)大多是以真人作為主要角色，但這套由韓國Sean IT公司所製作的《電腦戰機ONLINE》，卻改變了一般傳統FPS遊戲之定義，玩家們對於FPS遊戲的看法，將由現代轉為未來思考。在《電腦戰機ONLINE》的FPS遊戲世界中，將讓玩家體驗到遊戲流暢的速度與在空中纏鬥廝殺的美學。





真棒！像這種超科幻的遊戲好久沒嘗試過了，得趕快去訂做一架我的造型的機器人。不過這操控還真難，看來我是沒有成為新人類的資質……

多樣化的角色系統、極具深度的故事背景

在傳統的FPS遊戲裡面，遊戲大多是在戰場中搜索道具，和一些同樣招式的敵人站在地上你來我往，玩到現在的你是否已經有些倦怠了呢？在《電腦戰機ONLINE》中，玩家們首先登錄的是玩家的姓名！接下來便有一台屬於自己的機種。這台機種呢，玩家可以更改其身上之配件以及各個部位的零件，機種的外表也會因為玩家們更換的零件而有所改變。所以在《電腦戰機ONLINE》中，玩家們可以依照自己個人的喜好與藝術氣息，來創造一台屬於自己的機種。駕駛著屬於自己的機體來到到戰場上，不僅炫麗又時髦，而且還是獨具風格呢！

《電腦戰機ONLINE》同時也是以正統的奪旗賽(Team Frag)與生死決戰(DeathMatch)為主，讓玩家們充分體會到與朋友間共同作戰的痛快感。當然了，遊戲中準備了許多各式各樣的劇情任務，讓玩家們也可以自己在單機版電腦上體會到未來的科幻世界般的感受！









遊戲進行方式

單人模式(single play)

以劇情發展的狀況，玩家可選擇操作遊戲中的三位主角其中之一，來分別以不同的角度進行遊戲的進行。引人入勝的劇情發展，彷彿就像看一部精彩的科幻電影。



多人對戰模式(multi play)

使用Generix.net，TCP/IP，IPX來進行遊戲，最多可讓十六名玩家同時在一個戰場中互相競技。在這個模式中，本遊戲充份發揮了適合網咖及線上遊戲玩家喜愛的網路連線模式，相信在這樣的設計之下，玩家將可以在網咖中享受到前所未見的多人連線快感！





遊戲極品堂

回顧經典遊戲懷念報導





大學者 JEFF

本來呢像是地城守護者系列這種鼓吹國民投向魔王的作品，是不太適宜王國内流傳的。但是這款二代遊戲遊戲實在太過精彩，不僅讓我們完全的反面思考在遊戲中所扮演的角色，而且還融入了城市經營遊戲類型的特色，並加強了在當時大部份遊戲還不成熟的連線功能，實在令人十分愛不釋手。所以當年就算是便宜了G魔王了，免費幫他宣傳，並贏得許多國民的喜愛。

極品

地城守護者II

我也可以當魔王，哼！

還記得勇者鬥惡龍的那條可憐的龍嗎？或是桃太郎去鬼島打的那隻無辜的鬼？打了這麼多場的暗黑破壞神，你會不會也想當個Diablo看看？殲滅一群又一群自以為是英雄的人，那可是件多麼爽快的事情啊！地城守護者II，就是滿足玩家這一種夢想的經典遊戲。



▲與領主面對，殺死正義的一方

突破傳統的英雄主義

這套遊戲為什麼經典呢？就是因為他完全的突破了以往只能扮演好人的想法，並且結合了多種遊戲的精神，讓你在這麼一個遊戲的幻想空間中，無害的滿足人們心中使壞的念頭。從一代到二代的進步，和在二代中對第三代預告的影片，這套遊戲將會是一套非常奇怪，卻可以成為經典的遊戲，也只有在遊戲中，我們可以滿足我們自己奇怪的夢想。

▼檢視你的寶庫，坐擁金銀珠寶！





▲大家來同樂吧！

完全不可歸類的遊戲

承續地城守護者第一代的精神，從第一關的任務中開始慢慢學習如何當一個偉大的魔王，看到所謂善良的領主，就是把他給做了；那些所謂的英雄，放一個陷阱給他們自生自滅；除了你沒事可以打打手下小鬼的屁屁，叫他們努力工作，也可以準備好黃金和睡覺吃飯的地方，招攬其他的怪物助陣，或甚至自己附身在某隻手下的巫師中，親率大軍進攻，說真的，你很難歸類這套遊戲是哪一類的遊戲。

▶偶爾微服出巡，觀察你的小鬼有沒有認真做事。



喜歡玩Simcity模擬城市的

要當一個魔王，也是要好好的經營自己的地下城的：一開始有一個最重要的建築：地城之心，那代表著這座城堡的生命，一旦被英雄或是勇者衝入擊垮了，那麼遊戲就結束了。因此以這個為中心，你要規畫出什麼地方是居住區（怪物們睡覺的巢穴），他們學習的地方（訓練室或是圖書室）：好好存放你的寶藏，養一些小雞讓你的怪物兵團們有東西可以吃（我到現在還是不知道，這些惡鬼，巫師什麼的為什麼把小雞當成主食啊？）注意你的道路規劃，否則勇者會很輕易的到達，而你的手下卻常會迷路：在要害的地方架個門擋一擋，設計陷阱看那些好人們的笑話：你就是在建造一個城市，拿出你玩模擬城市的本領吧！



▶這就是孕育萬惡的淵源--地城之心



◀建設圖書館或訓練室，是提升你戰士們的法力和戰力之處



▲拾起我的死亡鐮刀，巡視我勝利的壘！



▶哈哈!來受死吧！

喜歡在CS中扮演恐怖份子的

為什麼你總是會不自覺得選擇了恐怖份子那一邊，沒錯，你天性就是一個壞胚子，你就是喜歡做壞人，你已經厭煩在現實生活中當一個乖寶寶、好學生了；地城守護者就是一個完全滿足你壞的遊戲，而且你也可以用FPS第一人稱射擊遊戲的方式來玩它。當發展出附身術時，你便可以選擇附身在任何一隻你喜歡的寵物身上，不管你比較愛骷髏，或是暗黑天使，你便可以用第一人稱3D視角的方式來親手打倒這些聖潔的人們。當你手染著親血，挖下他們身上的傳送寶石時，哈哈哈～「我就是地獄之王，Diablo啦！」

喜歡打AOC即時戰略的

這個遊戲可不是回合制那種可以讓你慢慢想的，速度就是一切，如何在最短的時間來採集到最多的黃金：吸引（生產）到最多和最強的妖魔鬼怪來完成你的霸業：然後用你的頭腦，運用各式不同的攻擊部隊搭配，戰術的配合擊敗敵人，占領他全部的領土，地城守護者也是一個很棒的即時戰略遊戲，尤其在第二代完全加強了連線功能，你也可以和你的朋友一起競賽（雖然這點目前大部份的遊戲來說好像變得很自然的一件事了）。如果你想玩一點不太一樣的即時戰略，把弓箭手換成狙擊的鬼魔或巫師，把小兵換成小惡鬼來操作，雖然他們不會很乖的聽你的話（畢竟是鬼怪），但是你可以把他們全部用手捉起來，丟到戰場上去撕殺，那也是件很爽的事哦！



▶傭兵--慕名你的堡壘而來的邪惡戰士的必經-傳送之石

來完成你邪惡的夢想吧！

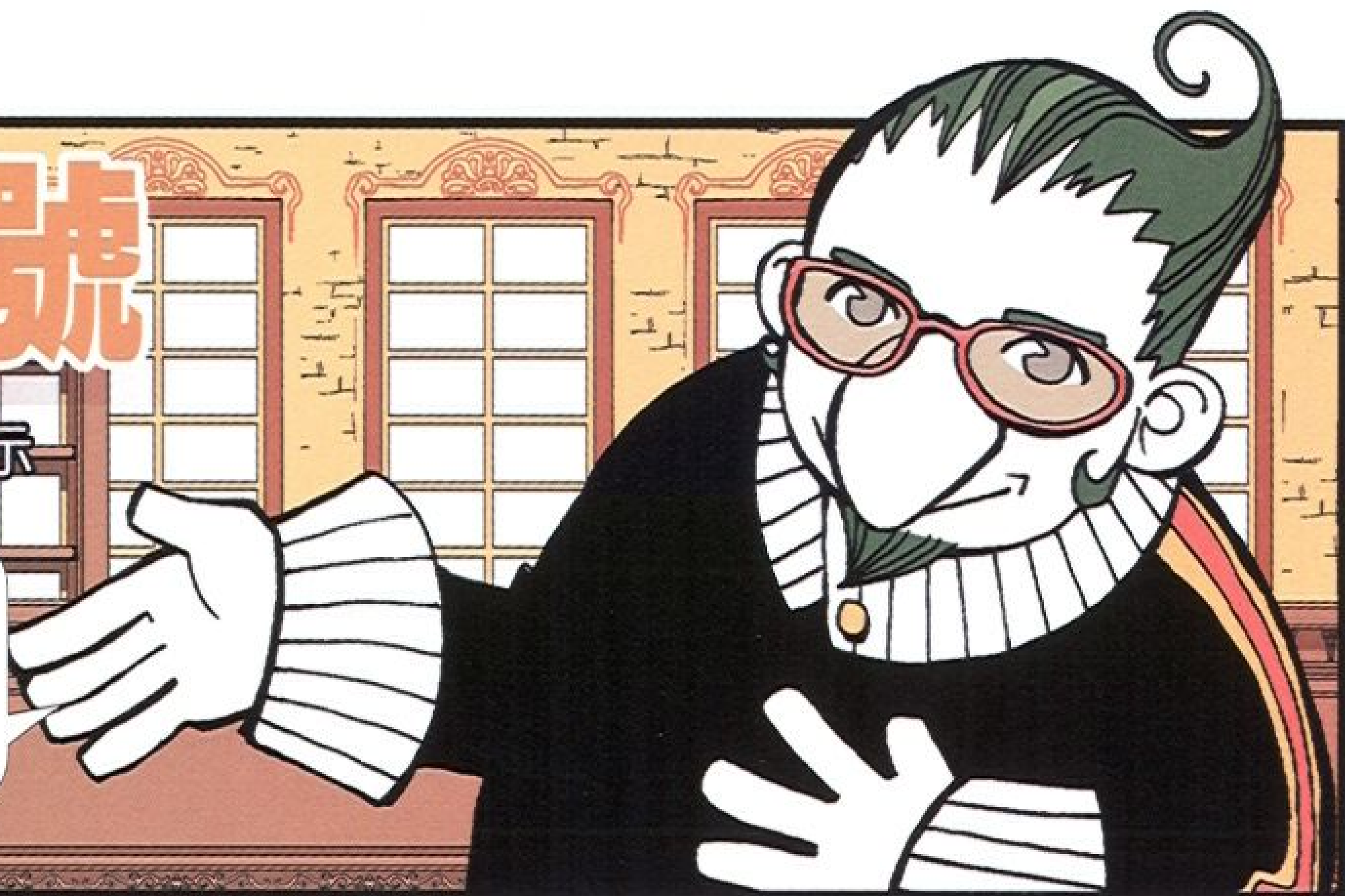
當所有的魔王結局不是被英雄所殺時，我們的世界會變成一個什麼樣的世界呢？我陪伴著那些冒險者深入地下城時，有沒有想過這些複雜的迷宮是誰花多大的智慧建造出來的呢？這些令人畏懼的不死生物，又是誰可以領導統御他們呢？如果我立志做一個偉大的Diablo，我會怎麼樣子來設計這些為了我們寶藏和名聲而來的勇者與英雄呢？一想到這，我也許就會投降在某一個魔王的手下，慢慢的，我會取而代之，我會成為世上都想拔之而後快的目標，這又為什麼不可以是一個冒險者的夢想了呢？我擺明了就是想要壞，怎樣？



這就是勝利畫面

皇家商號

最新上市遊戲及精品展示



尋秦記



研發製造所：智冠科技 | 科技需求：P-II 266、64MB
流通販賣所：智冠科技 | 價格：599元

回到戰國末年的二十一世紀特種戰士項少龍，成為了歷史上憑空多出來的贅人。憑著領先兩千多年的歷史常識與軍事技術，他要找出秦始皇，合夥建立一統中國的千秋大業。在尋秦記中，人物及劇情的刻畫深刻，配合許多精彩的CG，把戰國時期各國的勾心鬥角、主角的翻覆情場，描寫的淋漓盡致，絕對令玩家大呼過癮。

這款遊戲的劇情是改編自黃易的暢銷小說，光是這一點我看我就必須把它放在店內顯眼的位置才行。

烈日奇俠傳



研發製造所：和仲科技 | 科技需求：P-233、64MB
流通販賣所：和仲科技 | 價格：599元

「烈日」的故事背景發生在略早於夏朝的中國遠古時代，遭逢水患危害的黃河流域。在遊戲中主要任務是協助「大禹」調查出洪水氾濫的前因後果，以及黃河流域異象迭生不停的真正原因。在遊戲中，玩家將可自由選擇兩位主角之一，來進行遊戲。選擇不同的主角，其劇情任務、成長屬性，以及使用的武功招式、內功心法也將完全不同。

這年頭類暗黑遊戲的遊戲實在有夠多，能創造多少市場我看是有待觀察啦。

神月紀事



研發製造所：台灣帝技歡如 | 科技需求：P-II 300、64MB
流通販賣所：台灣帝技歡如 | 價格：699元

這是一款國內自製的3D動作角色扮演遊戲，遊戲中共有三十多座開放式的場景，近百種怪物、數百名NPC，預計總共的遊戲時間長達四十小時，設定可說是龐大而細膩。遊戲中組招戰鬥、隊形、戰術系統、及同時激射多種咒文的魔法大戰，均化為絕佳的遊戲性，玩家們將能深刻體會在奇幻的世界中的奇異感受。

神月紀事啊！如果是在一年前就推出的話，我想它會成為我們的主流商品的。

瘋狂空間王

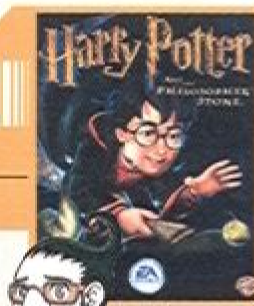


研發製造所：光譜資訊 | 科技需求：P-II 233、32MB
流通販賣所：光譜資訊 | 價格：600元

瘋狂空間王是一款以室內設計為主題的全新型態遊戲，在遊戲中玩家將扮演一室內設計公司的負責人，在數千種傢俱中尋找適合委託人要求的擺設，並在各式各樣截然不同的房屋格局中，設計出玩家心目中完美的居家環境！遊戲不但自由度高，而且風格清新，不論男女老少都可輕易上手。尤其是一向被輕忽的女性玩家，這更是不可錯過的絕佳選擇！！

嗯……這個遊戲滿特別的。室內設計師，我想應該會有滿多國民有興趣的吧！

哈利波特



研發製造所：Electronic Arts | 科技需求：P-II 233、32MB
流通販賣所：美商藝電 | 價格：600元

本遊戲根據哈利波特小說第一部的內容所改編而成的，在遊戲中玩者將扮演剛進入霍格華茲就讀時的哈利波特，心中充滿著喜悅和興奮之情，並且慢慢開始去解開關於自己身世及魔法能力秘密的旅程。遊戲中的3D畫面包含了不可抗拒的吸引力，裡面許多場景及物品都會讓小說的忠實讀者有身歷其境，置身於魔法世界的感覺。

超級紅的哈利波特小說，配合最近上演的電影票房大賣，看樣子這套遊戲我得趕快補貨才行。

創世紀戰III



研發製造所：Softmax | 科技需求：P-166、32MB
流通販賣所：遊戲橘子科技 | 價格：799元

這個遊戲的主要是角色扮演形式，但也包含了養成與戰略遊戲的特質。故事中的發展，以類似角色扮演方式的解謎，輔以戰略性質的半即時回合制戰鬥來進行，不但故事情節峰迴路轉，人物之間的個性分明，就連戰鬥時也有很精采的表現。隨著故事發展時重要情節的語音對話，以及華麗的串場動畫，讓人更容易深深融入，這個戰亂不休的亂世之中。

多年前備受歡迎的西風狂詩曲的正傳第三部，能接收多少當年的玩家，很值得懷疑。

櫻花大戰 2

研發製造所：大新資訊	科技需求：P II -300、64MB
流通販賣所：第三波資訊	價格：799 元



櫻花大戰 2 的故事，發生在一代結束的一年後，玩家所扮演的大神一郎，再度的回到帝國華擊團，並和櫻等人再次攜手合作，共同打擊野心家的侵略。遊戲的進行方式與前作相同，但是故事劇情則增加為十二話，對話選擇系統，也有了更多的變化。而戰鬥方面，除了原本的戰略性外，也增加了合體技的招式，讓玩家玩起來感受更為刺激。

看看前陣子櫻花大戰 COSPLAY 活動所吸引的人潮，我想這個遊戲必定會有不錯的銷售量的。

超時空英雄傳說 III

研發製造所：宇峻科技	科技需求：P-233、64MB
流通販賣所：智冠科技	價格：799 元



這是一個有優良血統的戰略遊戲，在三代中，不但在劇情上的設計更加的曲折離奇，而且遊戲的戰爭場面也更加的浩大，經常出現人數多達三四十人的廝殺戰鬥。再加上其多分支、多結局的設計和多達數十種職業的轉職系統，以及嚴奇的戰鬥地形與充滿驚奇的四百多項寶物，其遊戲的耐玩度，絕對可以讓玩家樂此不疲。

累積前二代三個遊戲的超人氣，再加上豐富的遊戲性設計及漂亮的美術功力，這款遊戲會不好就說不過去了！

模擬星城

研發製造所：EIDOS	科技需求：P II -350、64MB
流通販賣所：第三波	價格：1190 元



《模擬星城》是一款以太空站為背景的即時策略遊戲。它結合了經營、規劃以及管理等內容，以最真實的手法模擬出一座星際中的太空城鎮。這整座城其實是一個巨大的太空站，形狀有如甜甜圈一般。提供從各地而來的宇宙訪客，所需要的生活服務。玩家的首要目地，就是儘可能地滿足各種種族的需求，打造浩瀚宇宙中的星際樂園。

各種奇奇怪怪的外星人及外星科技，結合了經營及策略的遊戲特性，會吸引某一些特定的族群吧！

八年抗戰

研發製造所：尼奧科技	科技需求：P II -330、64MB
流通販賣所：智冠科技	價　格：540 元

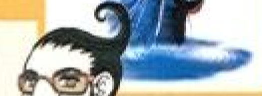


八年抗戰設計以中日戰爭為劇情主軸，讓玩家扮演華中戰區的部隊指揮官，從上海會戰開始，歷經徐州會戰、武漢會戰、長沙會戰、…等等多場著名的戰役，再加上製作小組新增的絕地大反攻劇情，總關卡數將超過 50關，內容極為龐大；除了重現對日抗戰的真實戰史外，更增加了當年國軍尚未進行的大反攻計劃，讓玩家更深入的體會當年的激烈戰況。

關於中日戰爭的題材，可說是戰略遊戲的一大創新，連歷史課本都在為他宣傳，應有不少人有興趣。

鬥魚日記

研發製造所：全景軟體	科技需求：P-200、32MB
流通販賣所：全景軟體	價格：399 元

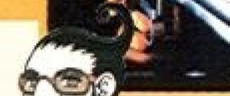


「鬥魚日記」是以視窗程式的方式執行，所以玩家可以在打作業、報告，或是上網的同時，一邊飼養自己的鬥魚。遊戲中的鬥魚們也會跟真實世界的一樣，會日漸長大、會肚子餓、會生病，還會有喜怒哀樂等心情變化，如果玩家能好好照顧自己的鬥魚，鬥魚有時還會對主人的行為有所反應喔！而如果視窗中兩個缸靠得太近時，你還會看見鬥魚虎視眈眈看著對方的有趣模樣喔！

這養魚是滿不錯的點子啦！不過在玩遊戲的族群中，我看喜歡養魚的人應該很有限吧！

喬治克隆尼之惡夜追殺令

研究製造所：GameSquad	科技需求：PII-266、64MB
販賣流通所：英特衛多媒體	價格：1080 元



在「惡夜追殺令」中，遊戲本身的玩法像是「惡靈古堡」加上「戰慄時空」，但又營造出更獨樹一格的恐佈感。遊戲中有著像電影異形一樣，成百的僵屍群起攻來的場景，也有著像「戰慄時空」中和許多倖存警衛互動的橋段，還有更多像惡靈古堡一樣需要動腦解謎才能進入的地區；當然，更少不了以多種強力武器殺魔滅鬼的刺激關卡。

雖然說也是一部配合電影製作的遊戲，不過電影的年代有點久遠，我看效果不大吧！

慶祝皇家商號開幕 1¥Ò¤Ñ¤U¤T°Æ¨g¹w°e

哈哈哈！為了我們皇家商號開幕，除了本次國王特別決定贈送給國民的鼓惑人心、決戰 e 魔（兩者擇其一）完整版遊戲外，我們商號也特別準備了還沒上市，但深受國民喜愛及期待的富甲天下 3 ，二十套來提供國民抽獎。只要回答下面有關富甲 3 的問題，並將答案寫在回函上，就有機會也獲得富甲天下 3 喔！

鼓惑人心



超炫超棒的打鼓機軟體，遊戲中不但全程使用 CD 音源呈現最佳音樂效果，而且難易度由簡單到專業一應俱全，任由玩家選擇用最輕鬆的方式展現最專業的打鼓技巧，絕對帶給玩家最震撼的影音效果。

決戰 e 魔



遊戲中的主角紅魔鬼，晃著小腦袋、腳上踢著足球的樣子，實在非常卡哇伊。遊戲中包含了城市、沼澤、球場、森林、未來世界、魔幻迷宮及遊樂世界等六大關卡，讓玩家可感受到不同景觀及全新的視覺體驗。

富甲天下 3



最豐富、最有趣的益智遊戲富甲天下，即將要發行第三代了。在富甲3中，玩家可選擇的人物，增加到十一位之多。而更豐富的城池及戰鬥設計、更爆笑的劇情，更是可以讓玩家完的不亦樂乎，體會益智遊戲最大的快樂。

富甲天下 3 抽獎

在富甲天下 3 中，有一個隱藏的角色需全破關一次才會出現的是哪一位？

1 武則天
2 潘金蓮
3 卑彌呼
4 深田恭子

遊戲周邊展示區



在皇家商號開幕的第一個月，我們特別規劃了周邊展示區，本次的展示以介紹Gainax這家公司的動畫所衍生出來的商品為主，並對動畫內容稍作介紹。Gainax在動畫界相當有名，所製作出來的動畫部部叫座，集集精彩，所以有不少的死忠支持者，其中《新世紀福音戰士》也曾製作成冒險遊戲，FLCL則打破了許多所謂專家級人物的眼鏡，純粹惡搞的壞名聲還是無法降低其聲勢。另外又有一款原創遊戲是《美媚夢工廠》也改成中文版在台灣發行，敘述這一隻具有人型的寵物貓"波奇"與她的主人的故事，某日波奇跟主人外出散步，卻不小心迷了路，玩家就是需要指引她回到心愛的主人家裡，而其可愛的造型也贏的許多人的歡心。接下來則介紹當年最受歡迎的動畫、目前聲勢仍不墜的新世紀福音戰士的主要內容，然後還有其周邊商品，以及Gainax所推出的其他動畫周邊商品：

新世紀福音戰士的背景介紹



西元2000年，發生了一場被稱為第二次衝擊的前所未有的大浩劫，南極落下一顆大質量的隕石，造成海平面上升、天災四起、經濟崩壞、民族紛爭、內戰……地球上的人口由五十餘億銳減為二十餘億人口，西元2015年，在全球復興之際，人類漸漸從毀滅中站起來，但新的危機又來了！來路不明的"使徒"，一種巨大的戰鬥兵器群將大舉來襲，他們被人類稱之為"神的使者"。……為了對抗即將來襲的敵人，人類開發了"汎用人形決戰兵器EVANGELION"……西元2015年，初號機開發完成，在此也選出3位少男少女做為"EVANGELION"的駕駛員，人類未來的希望就落在這三個人的身上，故事也就從此刻開始……。



碇 真嗣 14歲

故事主角，EVA初號機專屬駕駛員，是"第三適格者"，個性十分消極，不擅長和別人交往。由於年幼時親眼目睹母親在試驗事故中被"消滅"的場景，和一個沒住在一起的冷酷無情父親不愉快的人生經驗，給他帶來了莫大的精神壓力。所以，他平時顯得相當的陰鬱，因為他一直想把過去的記憶封鎖起來，導致在他的潛意識中，還有著截然不同的另一面人格。平時對做家事相當拿手，在他寄居於葛城美里住處時，幾乎都是靠他來操持家務。

綾波 零 14歲

EVA"零號機"之駕駛員，最早被選為操縱EVANGELION人選的"第一適格者"。在使徒來襲的七個月之前即已接受駕駛訓練，不過卻在零號機的啟動實驗中因意外而身受重傷。性格中缺乏一般的情感表現，沈默寡言和面無表情是她最大的特色。無論交給她多苛酷的任務她都不會有任何異議，毫不反抗默默地執行。平時和真嗣一樣在第三新東京市立第壹中學校中同一班上學，身世背景相當模糊，沒有雙親，也沒有任何朋友，在她所住的房間裡沒有任何除了必需家具之外的東西，一個謎般的少女。





明日香 蘭格雷 14歲

EVA貳號機的駕駛員，也是和零同樣受過特殊訓練的"第二適格者"。德國人，由於被遴選為適合操縱EVA的第二適任者，所以也在德國接受訓練，對自己的能力非常自負，是個直性子、不認輸。有著強烈自我意識的人，和零的性格完全相反！所以看到消極的真嗣，令她感到相當不耐煩。她在美國長大，身上卻有四分之三德國裔和四分之一的日本裔血統。現在平時雖然也和真嗣一同上學，但是她已有在德國大學畢業的學歷！是個天才少女，她負責的貳號機平時最為穩定，和EVA的同步率經常是最高。

原畫集

這本原畫集是由新世紀福音戰士所衍生出來的周邊遊戲《脫衣補完計畫》、《真嗣與他的好朋友們》裡面，許多未收錄的精彩畫面，還有特別製作的畫面也出現其中，喜歡新世紀福音戰士的玩家當然也不會錯過。



原畫集

其實《新世紀福音戰士》的原畫集已經出到眼花撩亂的境界，讓人搞不清楚到底有幾本，而這次共三卷的Groundwork of Evangelion，再度收錄許多令你意想不到的畫面，接下來還有劇場版原畫集讓你買到手軟，所以還是多多看緊你的荷包吧！各3000日圓、2500日圓不等。



絲質領帶

共有兩種款式，一種是漫畫格式的樣式，另一種是使徒的樣式，你最喜歡哪一種？！？各9000日圓。



綾波　零 1/6 比例人形

根據了解，新世紀福音戰士裡面最受歡迎的角色就是綾波　零。她的話不多，但應該所塑造出來的強烈性格讓她成為許多人的偶像。而這個特製的人形是以《脫衣補完計畫》中某一幕為原型而下去製作，限定18歲以上的成年人才能夠購買。



故事書組合

《美媚夢工廠》遊戲中出現的故事情節全部收錄在這裡面，而這套組合價值不凡，因為是會員限定，所以叫價12000日圓。



特製記事本

共有四組記事本，因為也是會員限定販售，於是價格非常高昂，一組2000日圓，會員價格為1800日圓。



T-Shirt

可愛的人物穿在身上，走在路上會相當引人　注目喔！共有三個款式，各3000日圓。



電話卡

一組兩張電話卡，每張的人物都是不同的，都是《美媚夢工廠》裡面出現的角色，一組各2500日圓。



FLCL 資料集

因為FLCL大受歡迎，所以推出了對應Win95/98的資料集，裡面有特製的桌布與三個屏幕保護程式，這是Gainax會員限定的商品喔，一般人還買不到呢！會員價格1500日圓



FLCL 海報

這部青春熱血的動畫，雖然相當無厘頭，可是受到許多學生的喜愛，所以這個特製限定的海報也非常搶手。1500圓



餅乾夢工坊　卡哇伊吊飾組大放送



在精品的部分，我們也有好康的要送給國民喔！由松崗電腦在台代理推出的『餅乾夢工坊』，相信遊戲中非常可愛的人物，一定讓國民愛不釋手吧！現在我們將提供一百組遊戲中的人物的造型吊飾來提供給國民抽獎，喜歡的國民可千萬不要錯過喔！在國民戶口調查表中勾選：餅乾夢工坊吊飾組抽獎一欄，就可參加抽獎喔！



Dream Quest

魔幻騎士

狂銷熱賣中

NPC 小組首部 RPG 大作

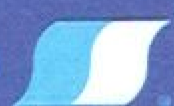
華人遊戲．盡在大宇

■ 適用於 Windows 95/98/Me 繁體中文版

出槌連連的時空之旅、、、
錯誤百出的甜蜜相遇、、、
真愛與勇氣的浪漫傳說、、、

- 遊戲風格　輕鬆浪漫的愛情冒險故事！
- 劇情特色　多線劇情引爆張力、16種精采結局等著你！
- 戰鬥系統　ATB Plus！戰鬥系統，樂趣無窮！
- 特技系統　每個角色都擁有獨特的技能系統！
- 捕捉系統　捕捉怪物，用來供奉、強化裝備、週轉現金！
- 強化系統　用怪物打造屬於自己的超強裝備！
- 召喚系統　召喚出魔神為自己作戰！
- 供奉系統　看誰能培養出最強大的魔神！
- 變身系統　全體融合變身成神魔！威力超凡！
- 機關系統　關卡、機關眾多，不再只有漫長的迷宮！





大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

TEL：(02)8226-5677(代表號)　FAX：(02)8226-5611　服務專線：(02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw

大富翁5 PLUS

忍太郎之奪寶奇謀

買 大五 plus 大五 送 大四 驚喜價 850

買 大五 plus 送 大四 驚喜價 350


新角色


新音樂


新地圖


新玩法


貼心的遊戲操作


活潑的畫面呈現

! 本遊戲需配合大富翁五主程式使用

華人遊戲．盡在大宇



大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

TEL:(02)8226-5677(代表號)　FAX:(02)8226-5611　服務專線:(02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw

音樂冒險遊戲

天使演唱會
心之協奏曲

COME ON！
和我們一起體驗一段充滿
夢與希望的冒險之旅吧！



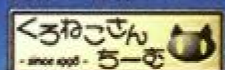
魅惑樂器優惠三部曲，《丫聲輪指亢翻天



急紘快指電吉他，市價8000元，
特價3990元(未稅、不含運費)
查詢及訂購電話：(02)-2383-0202
永平安樂器有限公司 黃小姐

大好評熱賣中。

製作・著作





(株)工画堂スタジオ

大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

在那一道光芒的引導下
眾多的星辰於夜空下奔馳

星紀 1543年的初春，希琍伍絲姊姊的亞露西奧妮的長女緹露被綁架了。
這事件是因為在近幾年來沙特立德為延伸其勢力，以致於警備隊與國教系教團發生多次衝突，而牽扯到的綁架事件。
身為警備團團長的希琍伍絲，作出了以武力搶救外甥女的決定 ....

指極星

The two stars in the Big Dipper a line through which points to the North Star.

POINTERS



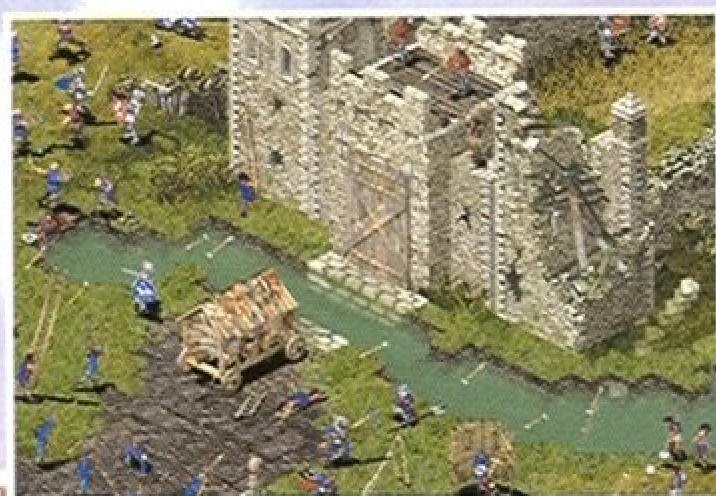




研發 製造 KOGADO Software Products
(株)工画堂スタジオ

總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

帝國的即時戰略－"危城之戰"，攻防開始！！





英文版大好評發售中。

中 文 版 即 將 上 市 敬 請 期 待

超過30種類型的城牆、城塔和反攻城的裝備、

50種不同的建築物。

大規模的部隊類型，可佈署攻城及反攻城部隊。

管理城鎮，維持各個村莊的資源和經濟平衡，

修復受損的城牆、城塔。









總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

三國風雲會

three kingdoms card

一套樂趣無窮的三國卡片遊戲

中國傳統水墨畫風格

大宇資訊進軍三國題材遊戲第一彈







- 遊戲背景設在得到最多玩家認同的"三國時代"。
- 支援多人線上同時遊戲。
- 多樣化的屬性設定，包括陣營、點數的設定，及同盟關係等等。
- 從2人到7人，無論人數多少都能進入遊戲，不像傳統紙牌需要固定人數。
- 即時的聊天功能，能將本遊戲的最大特色－交流談判充分表現出來。
- 中國古老的水墨山水風格，在遊戲的同時更可以讓玩家的美感得到滿足。



裝甲騎兵　再起戰端

你必須在全新的四場戰役七個單獨的任務中，再次證明你的英勇！是否可以成功的偽裝、隱身於蕭瑟的秋景中？
並且在嚴苛的北非沙漠環境下生存下來？《裝甲騎兵資料片 — 不朽功勳》所帶來的 30 種全新單位，
絕對讓你大呼過癮。精細的地圖編輯器，讓你可以隨心所欲的創造屬於自己的戰役。

SUDDEN STRIKE

裝甲騎兵資料片
不朽功勳

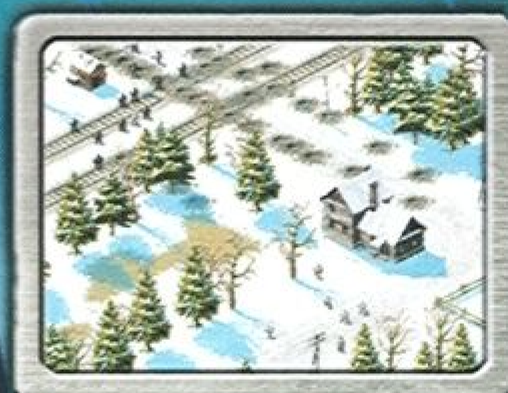
中文版　即將上市

產品特色：

- 4場戰役，共計 12個任務
- 夏季、冬季、秋季，以及沙漠場景
- 軍官可增加周遭單位的經驗
- 坦克等車輛現在可以倒著行駛
- 玩家可透過雙筒望遠鏡觀察戰情
- 7 個單獨任務
- 支援 GameSpy
- 超過 30 種新的單位
- 地圖與任務編輯器
- 改良過介面，速度更快
- 20個全新的多人連線任務，包括全新的多人連線遊戲

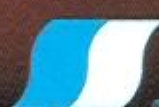
…還有其他更多的特色等著你來發覺！











總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



2002 January

聖女之歌不歇
守護者之心不醒

聖女之歌
HEROINE ANTHEM

http://ha.windthunder.com

WindThunder® 製作發行

風雷時代股份有限公司
WINDTHUNDER ERA CO., LTD

台灣 台北市104民生東路一段四十三號四樓
TEL 886-2-25231805 FAX 886-2-25434209

台灣地區總經銷
第三波資訊股份有限公司



For WINDOWS95/98/2000

完全國人自製 RPG 再次席捲而來！

風雷時代創業代表作 改編原創劇本『聖女之歌』長篇冒險故事

歷時兩年、耗資千萬、風雷原班人馬銳意製作！

真．風雷式魄力美學

真．魄力滿點的超必殺絕技、石破天驚的合擊招式、超廣角戰鬥畫面＋先進攝影系統！精彩百分百！

真．風雷式場景美學

真．數位藝術 上天下海、乘風破浪的遊戲世界！三百餘段場景歷時兩年精心繪製！

真．風雷式原創美學

真．原創幻想式冒險、改編聖女之歌 30餘萬字原作劇本，波瀾壯闊的旅程即將再次展開

一片沒有被神明原諒的汪洋 一群為生存掙扎奮鬥的人們，

祈求獲得救贖的心靈 為真愛上天下海的冒險旅程

一波波憾動天地的幽藍年代是被神寫定的結局，還是忽明忽暗的人性？

「風雷時代」創業代表作「聖女之歌」2002冬季帶你沸騰穿越！

聖女之歌

HEROINE ANTHEM

http://ha.windthunder.com

聖女之歌官方網站初登場！

立即上網 http://ha.windthunder.com

霸王別姬

氣勢浩蕩的英雄霸主
千嬌撫媚的紅粉佳人

恆古傳奇譜成淒美感人的樂章...

◆**感人的劇情發展**

忠實的呈現秦末史實、真實考據當時的民俗風情





◆**淺顯易懂的對話和多重分支劇情**

沒有古文般的深澀、隱藏性的劇情等你來發現









◆**精美的地圖與龐大的道具系統**

獨創地圖『自動尋徑系統』，200種以上的道具應用





◆**絢麗的魔法招式與戰鬥系統**

迎合玩家的傳統升級制，依屬性有不同的攻擊技能

12月帶領著您的目光面臨未知的驚豔！


項羽
、一個傳奇性的霸主，因家仇國恨，抱著推翻暴政的信念走上廣結俠義之士的歷險旅程。特別參考原作故事，採取史書中所描述的風俗民情，完整呈現秦朝末年楚漢相爭的史實背景，搭配淒美的愛情故事勢將傳誦百年而經久不衰。
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

http://www2.raidway.ne.jp/~b_room/

ぱらパ 2

這間速食店既然是以南極為主題，在制服的設計上就顯得相當有趣，竟然是企鵝的模樣。真希望在我們國度裡，也能有一個這麼類似天堂的地方。

吟遊詩人 寇帝朱

STUDiO B-ROOM
▶作業系統： JWin98/Me
▶價　　格： ¥7800
18禁
評價
遊戲類型 ▶ TBL

該貫徹初志還是臨機應變呢？

不知各位還可否記得，在去年初曾由STUDiO B-ROOM推出一部相當特別的小說形式作品，內容描述主角與一牆之隔的公寓鄰居、八房家母親女兒三人間錯綜複雜的戀愛關係……是的，就是這部曾讓人傷心難過、嗅得著卻玩不著（這點容後再敘）的異色小品--《ぱらパ　》。而今，這一門忠烈（？）的八房家終於又回來了！


▲ 主角那嘴怎長在臉頰上！繪圖時的疏忽……

基本上劇情仍承襲著前作中複雜的四角關係，話說主角急於想突破這個現狀，於是準備邀約「準女友」八房林檎來場聖誕夜之約。偏生林檎的死性子就同從前一樣，仍舊是以社團活動為第一優先，因此婉拒了主角的邀約。不甘心吃閉門羹的主角於是將目標轉向「準女友的媽」八房桃子，並承諾在聖誕夜要送給桃子最豪華的禮物來討她的歡心。為了達成這個目標，咱們這位不挑食的主角於是開始在以南極為主題的速食店打工，在為期一個月的期限內，展開資金掠奪大作戰……



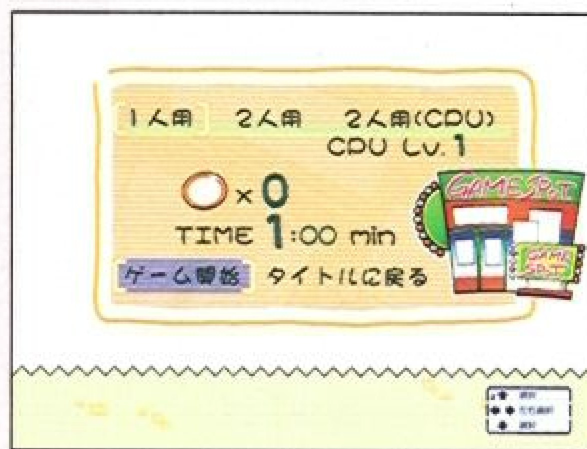
▲ 開始工作囉！


▲ 熱愛社團活動的林檎

最不像續篇的續篇

為什麼會說這是一部『最不像續篇的續篇』呢？很簡單，因為除了基本人物與劇情架構外，這部作品的表現方式實在是與前作天差地遠，甚至足以讓玩家感到錯愕！如前所述，各位知道在前一集中採用的是電子小說形式的AVG，而到了這部續篇裡，遊戲進行的方式竟然給改成了『魔法方塊』！而既然主角是在速食店打工，那麼『方塊』自然是給改成客人所點的一盤盤食物，玩法就如同一般的魔法方塊一樣，只要堆疊同類型便可消去，因此只要消去的數目愈多，所能得到的報酬也就愈多。比較特別的一點是，在這裡的唯一限制只有時間，因此就算滿到屋頂也不會立刻結束遊戲；同時還有對手會同時出現競爭，若是輸了，自然相對Bonus就會減少許多囉。附帶一提的是，除了故事模式之外，本遊戲也是容許同時二位玩者進行對戰的哦！





◀ 也可以兩人對戰唷！



▲ 魔法方塊式的打工方式

革命性的操作方式

常聽說許多遊戲以『一鼠走天下』為號召，但若單要以滑鼠來玩方塊類型的遊戲，那可真有些強人所難了。當然，玩這類型的遊戲支援搖桿當然是必不可少，但在搖桿之外，本遊戲還設計的一種更酷的操作方式，那就是從頭到尾就只要用鍵盤上的四個方向鍵就能夠徹底的盡情遊戲。比較特別的是在AVG模式中，玩家可用左右鍵來作選擇肢，而上鍵是決定，下鍵則是快轉。同理在系統選單中也是一樣，上鍵是呼叫；右鍵是儲存；左鍵是讀取；至於下鍵則是更方便的Quick Save。就如在《溫泉de桌球》中只用鍵盤右方的數字鍵一樣，由STUDiO B-ROOM所設計出來的作品，總是能在力求畫面的炫麗表現之外，尚顧及了使用玩家的便利性。







地圖的移動

▲劇情的分歧選項還挺多的喔！

新舊角色之間的抉擇

當然啦，讓大家沒事玩玩方塊，不過是另一種遊戲的表現形式，大家真正關心的應該是，劇情還會有什麼樣的新發展吧。很可惜的，本作雖名為續集，但事實上也不過是多了幾張圖讓大家瞧著新鮮而已，於劇情上，可說是完全沒有新的突破。不過既然舞台已走出了前作唯一的八房家公寓來到速食店，那麼勢必有新角色的登場囉！一點沒錯，在本作中新增了深月與葵兩位打工的夥伴以便讓主角更花心，不過在本作中角色的攻略則是更形困難了，因為在本作中尚設定了愛情、信賴、情欲、與機嫌等四種屬性的最低門檻。玩家在每次的行動選擇中，都可以選擇提昇某項屬性的選項，至於那些無法選取的選項，就是未達上方所標示的最低限了。其中桃子的攻略尤為困難，筆者每次好不容易指數合格時，通常也都是時限即至，因此給各位的建議是，絕對要善用每次提昇屬性的時機喔！



▲ 這就是可以提昇屬性的選項



▲ 來去百貨公司買禮物囉！



▲ 聖誕夜的邀約被拒絕了……

不負衆望的聲光表現

在前作中優異的聲光演出效果就曾讓許多玩家為之啞口，而本作仍承襲了STUDiO B-ROOM一向拿手的華麗作風，更特別的是，本作也嘗試性地加入了在該公司官網上所宣稱實驗用的3D人偶，漫畫式的立體表現確實有種他人模仿不來的味道。

原畫與劇本依然是新井和崎與榮夢先生的黃金組合，其實這也就是《殼中的小鳥》、《雛鳥之囀》等名作的相同班底，自然也是遊戲品質的最佳保證。遊戲依然採用800x600的高解析，配樂仍舊僅支援PCM音源，當然就連沒有語音的傳統也不能例外。

最後不得不提的是，前作《ぱらパ　》是日本遊戲中少數採用光碟與密碼雙重保密的作品之一（雖然還是魔高一尺，道高一丈），本作竟然連這點都照舊不誤，但為何就只用在這部作品，《溫泉de桌球》等他作就捨而不用，實在是令筆者無法理解。最後還是老話一句，真覺得它不錯，就請別吝嗇您的荷包，以一己之力讓正版遊戲有更好的生存空間吧！





▲ㄚ～怎會在這邊睡覺咧！



蜜柑

C's ware

▶作業系統：JWin95/98/Me/2000
▶價 格：¥8500

18禁 評價 ♪♪♪♪♪

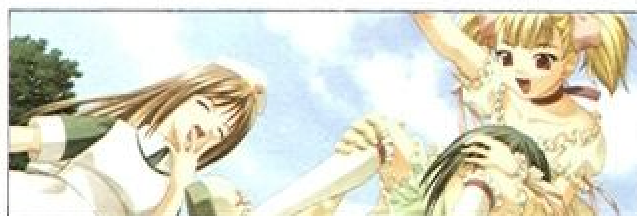
遊戲類型 ▶AVG

來自未完成小說的悲鳴

故事的主角，是日漸走紅的新銳小說作家－－素。有一日，素經過一家名為「蜜柑屋」的古書店，裡頭那種似乎與時代已經脫節的氣氛深深地吸引了他走入。店主是一位臉上包覆著繃帶的神秘男子，就在他令人不適的目光注視下，素察覺到架上那本是由自己所執筆、未成名前的投稿未完成小說－－『虛構之器』。在確認過內容確實是出於自己之手後，老闆終於開口：「何不試著再加筆賦予它完整的生命呢？或許，會有讓你意想不到的事會發生……」，幾經思索之後，素終於買下了那本古書。就在那晚，素在翻閱之間，驚異地發現自己竟然被吸入了由自己所一手編導的小說劇情之中……。











◀這護士看起來好像很迷糊的樣子……

讓玩家久違的酸甜感受

C's ware這家深受玩家喜愛的多產公司，離上部作品算算睽違市場也有一年之久了。在這潛沉的一年之間，該公司一直未有新作發表，因此除了讓玩家擔憂之外，這部復歸後的作品也就格外地受到期待注目。《蜜柑》型態上仍是採用該公司向來拿手的多視角式AVG，但何以會取名為《蜜柑》呢？就字面意義來看，《蜜柑》(みかん)其實就是日文音異的橘子，但事實上當然不只是如此簡單，根據官方的說法是，橘子有著酸與甜的不確定性，與本作劇情相仿若；再者，橘子外形看似堅強，裡面卻經不起你我的搯捏，就如同劇中人的性格。而筆者所要補充的看法是，因為這部遊戲其實是由三個獨立劇本交錯而成，就像一顆橘子裡有數個肉瓣一樣，雖然可以各自剝離，但讓它們統合起來，也才能稱之為《蜜柑》。



▲吃慢一點！又沒有人會跟妳搶



▲ㄟ…ㄟ…別亂抓！



▲落水翻船還這麼開心……

在現實與虛無間的掙扎

基本上，這篇『虛構之器』乃是由三個故事所構成：分別是以感動為主軸的『在病床上……』、以恐怖為主軸的『怨毒之槐』、與情欲訴求的『虛偽之男』等三篇。在每一章節的開頭，玩者都可以任選一個主題來進行，但事實上這只是選擇故事進行的順序而已，三段故事仍會平行推進，真正會決定結局的，還是在於遊戲裡的分歧選項。

由於以世界觀各異的三段故事交錯進行，因此可能會讓玩者在劇情上覺得混亂；而遊戲裡登場的人物，也會在各章中扮演各自不同的角色、相互關係也會有所變化，織就了這個現實與虛構交錯的迷宮。而玩者在小說裡所做的行動抉擇，也會影響到最後現實世界的發展，如此交雜錯綜、最後卻能以一本之道來收尾的劇情架構，確實堪稱絕妙！但在遊戲之中，也安排了一位主角筆下之外的角色存在，那便是長得與女主角希一模一樣、甚至連聲音都相同的謎般角色--繭實，由於她與希的正反相對性格，也為了各劇情間的平衡協調，憑添了不確定的要素。



▲不會吧！該不會我就是孩子的爹？



▲怎會充滿那邪氣的表情？



▲另一個希？



▲瘋狂的杏潑灑著汽油



▲這到底是發生了什麼事？

同來品嚐蜜柑成熟的甜美吧！

相對於遊戲中的三段獨立劇情，本遊戲同樣動用了伽遠蒔繪、朱門優與小熊秀男等三位編劇來分工，由此更可見製作小組在這部作品劇本上的用心程度。角色設定與原畫則是由原先是C’s ware二軍的「蔥」先生來出任，看過在本遊戲裡的表現，相信各位也一致認為該公司確實沒有所託非人。同樣一個角色扮演各種不同性格的演出戲路，是本作標榜的一個特色，這點蔥先生就將角色的個性與定位詮釋的非常清楚，其中筆者尤其喜歡的是「杏」這位角色，只可惜相對之下她的戲份似乎明顯偏少。

在配樂上支援PCM音源，曲風略帶玄冥之意，深沉悠遠的背景樂將這部的特色完全表露無遺，逼真的音效更是足以讓您在夜深人靜、單獨遊戲時大吃一驚。此外，全程語音更是角色成功塑造不可或缺的功臣。面對這部C’s ware重返市場的作品或許剛開始仍會有所存疑，不過在玩完本遊戲之後，我想這般的顧慮是多餘的了。在此也推薦這個遊戲給喜歡C’s ware的玩家，比起該公司以往諸多迴異的作品風格，這確是值得您探求的嶄新嘗試。



◀等下我喝的湯中會不會有煙灰呢……







◀非常優美動聽的琴聲



▶嘻～你永遠是我的人了

大惡司



呼～好久不曾有如此痛快的感覺了！玩這部遊戲將像著了魔一般，一旦開始就無法停下手來。Alice 果真不愧為Alice，居然能想出得這麼有趣的遊戲類型來。等俺征服了オオ，下個目標就是安德烈斯王國啦！呵呵～



吟遊詩人 寇帝朱

Alice Soft
▶作業系統：Win95/98/Me/2000/XP
▶價　格：¥8500
18禁
評價 ♪♪♪♪♪
遊戲類型 ▶SLG

世界瞭望台　大惡司

俺才是真正的惡中之惡！

信奉女性主義絕對至上的新興組織「威米」，開始展開對外侵略至今已五十年，在威米壓倒性的科學實力之下，全世界約有一半以上的土地都無條件臣服於她們的支配。對於她們的組織結構，一向都是滿佈著謎雲；她們的最終目的，至今也沒有人真正清楚。



這世界裡的ニ（日本？）國當然也不例外，而主角山本惡司，就是生於如此亂世下的一個男人。在曾經養育他的祖父山本一發所領導的組織「若芽組」潰散之後，由原來祖父之妾市橋蘭篡位登上組長之座。易主之後，尚不成氣候的惡司自然成為新勢力剷除異己的追殺對象。所幸山本一家命不該絕，惡司竟在這場爭亂中得虎口脫生，然或許他們也忽略了，惡司將是個為達目的而不擇手段的男人。而今，惡司終於回來了！只為實踐他再起的誓言。就從取得奉仕青年團作為起點，惡司開始一步步邁向征服オオ（大阪？）的道路……。



▲剛回到ニ 的惡司，久違了多年不見的民華



美少女遊戲的新境地

Alice Soft總算祭出了真正殺手級的作品，甚至在該公司過去二年間的產品線中的所有作品，在這唯我獨尊的《大惡司》之前，都要為之黯然失色。事實上，以Alice Soft的開發習慣來說，通常都是手上握有著幾部企劃案同時並行，而《大惡司》之所以如此強勢，乃因其是Alice Soft創社以來第二部傾用全社人力合作的第二部作品（注意到了，是第二部?），其表現又怎能不擲地有聲？





◀這是發生在惡司周圍的記事表

在題材型態上，《大惡司》引繼了Alice Soft所獨創的『地域征服型SLG』，這又讓您想到了什麼？是了，就是該公司在96年時的不朽名作《鬼畜王蘭斯》！當然在世界觀與戰鬥系統各方面，《大惡司》作了更多的進化改良，但毫無疑問的，《大惡司》也將與《鬼畜王》一樣，再次改寫美少女遊戲的歷史！





以完全制霸為目標吧！

這部作品設計的有多貼心？從甫一開始的『新手教學模式』便可瞧出端倪，然其最大魅力，就在如同與《鬼畜王》一般，擁有最高的遊戲自由度！遊戲的最終目標既是要統一才才 全土，那麼在進行的過程中可以有各種手段，卻不能有永遠的敵人。遊戲中玩家所領導的惡司組除了要吸收所屬領地的民脂民膏之外，更要伺機向外擴張佔領，這也才是『地域征服型SLG』的含義。

除了訴諸武力之外，當然也可以懷柔招降，而先決條件則是，您手下需得要有些像樣的人才來幫您打天下。人才的獲得與養成在本遊戲中是一門學問、也是絕大的樂趣所在，除了在戰敗的對手中捕獲，也會不定時有人前來投誠。然在組織急速膨脹之後，緊接而來便會是資金緊縮與短缺的問題。此刻可以跟銀行週轉，但是一次得借足5000萬，還清了才能再借。財政在遊戲中尤其重要，特別是開始收入低下，還是借錢往外打方為上策。

而在所屬的領地上除了收刮外，也可以建設、並不斷地升級，當然最重要的，其中也有類似《鬼畜王》中的「後宮」存在，更過分的是，在本遊戲中還可以將宮中的女子們當作是搖錢樹喔！


遊戲的基礎教學講座，開始前可要好好學習一下喔！

Alice史上最華麗的演出

由以上簡短的說明，可知這部作品的內容決不只是單純的「佔領」與「攻防」而已，而是一個更廣、更深的全方面謀略經營。以如此龐大複雜的企劃設定，要讓筆者在這麼短的篇幅中介紹到遊戲中每一個細節，其實是有所困難的。這個遊戲的格局到底有多大？以筆者玩過只二輪來說，尚不敢下論斷，不過若加上其背後所隱藏的事件、人物角色等等，絕對會遠超越目前所知的任一款作品！單以人物來說，本作裡的主要角色就有100人，若再加上次要角色，那麼則會超過160人以上！這個數字，當然也已超過曾稱霸一時的《鬼畜王》。如此複雜的角色結構，設定與原畫當然不可能只由一人之力負責，而既是全社總動員，也就會有諸如MIN-NARAKEN、かれん、にりん……等幾位招牌級的原畫師同台競相角力的難得盛況出現。

音樂表現也很稱職，戰鬥時激昂的配樂教人熱血沸騰，中場休息時輕快的配樂又能讓玩者徹底放鬆每一根神經，在感官刺激的比重上可說是拿捏得恰到好處。美中不足的，這部作品中並沒有語音出現，唸在出場人數這麼多的份上，也不好再多追究什麼了。

原版的彩色說明書相當的精美，詳載了幾個組織內人物的關係圖，後面還附錄了部分的遊戲設定原畫。與本期同時介紹、同日發售的《Pia Carrot 3》一樣，《大惡司》的預約特典也是一堆，但Alice分配給各家的贈品卻不盡相同，有人拿到的是人物撲克牌、有人拿到了時鐘，而筆者拿到的則是一個擺設觀賞用的玻璃盤，算是還不錯的了。最後要敬告各位看倌的是，從前錯過《鬼畜王》還不打緊，但這部《大惡司》絕對錯失不得別怪我沒先警告您，這個頭號睡眠殺手！

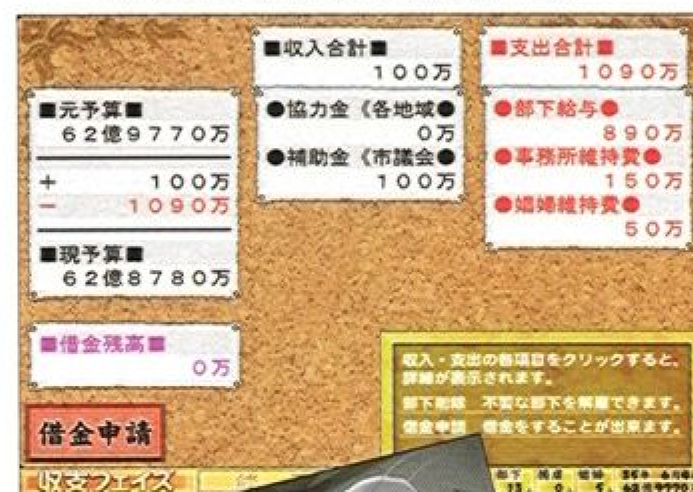

◀嘻嘻～大部分的俘虜下場都是……




▲這列表中所顯示的是目前所擁有的部下，其中還有貓呢！



▲要賣之前可要先調教一番



▲惡司組的收支表









Pia Carrot へようそ！3



明知它或許會不如想像中的完美，但要拒絕這種系列名作的誘惑還當真粉難。想像一下哪天《Pia Carrot》像『養老乃瀧』一樣開個幾百家分店怎辦？不是被黑錢黑到死？而哪天王國裡才會有分店呢？

吟遊詩人 寇帝朱

F&C·FC02
▶作業系統：JWin95/98/Me/2000
▶價　　格：￥9800
18禁
評價 ♪♪♪♪♪
遊戲類型 ▶SLG

歡迎三度蒞臨紅蘿蔔餐廳！

向來有『Cosplay系』遊戲標竿之稱、先後移植至各類遊戲平台的超人氣作品--《Pia Carrot へようそ！》系列，終於打破了兩年以來的沉默，又有新作推出了！這回的舞台，是在渡假村美崎海岸新開幕的Pia Carrot四號店，不同於前幾家店的是，四號店因為鄰近海灘與自然公園，因此會有相當多的泳裝場景登場，自然是可以預期的。



▲ 出發前往美崎海岸

本代的主角神無月明彥，原先任職於本店，因為突然接獲四號店開店的支援徵召，因此來到這個生疏的新環境。而本主角正是一代時曾出場的神無月志保（他現在已是三號店店長，當然也會在本作中小露一下臉）的親弟弟，因此在整個遊戲背景的設定上，是能讓老玩家感到相當親切的。至於遊戲目的就如同從前一樣，玩家必須在這餐廳舞台上自我磨鍊、經營自己的人際關係，並進一步與可愛的女服務生們，發展出一段屬於夏日的純純愛戀！



▲ 如何？我穿上這衣服美吧？



▲ 這是慶祝我到來的歡迎會嗎？

全新制服任君挑選！

談起這部作品吸引人的最大魅力，該當便是能讓玩家自由替換的制服選擇功能了。在二代推出時就曾舉辦過玩家票選決定的活動，至於這次則更誇張，乾脆就在官網上來個網路投票，於精心設計的十三件款式中遴選出其中二款，另一款則是由製作小組指定。當然隨著玩家選定制服的不同，遊戲進行時的情景氣氛也會隨之有微妙的變化哦！



基本上遊戲進行的方式，與前二代都是大同小異，原先筆者還有所期待本代裡會有嶄新的遊戲要素加入，但事實證明了……《Pia Carrot 3》就真的只是《Pia Carrot 3》，別做太多聯想。遊戲從主角排定自己的工作行程開始，工作時間分成午前與午後，剩下的便是自由活動與自我鍛鍊的時間。若是沒有辦法掌握到其他女子的工作排程，那麼就很容易漏失掉重大的事件，這些點與前作均同。



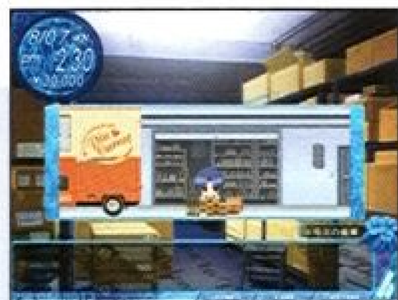
◀制服選擇畫面



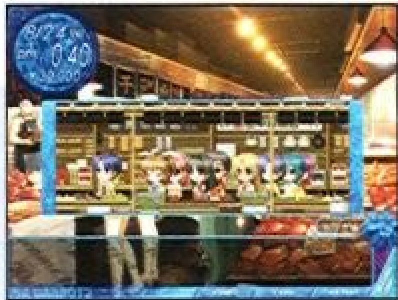
▲ 怎麼全身濕答答的？

煥然一新的原畫陣容

筆者不得不老實直言，當初《Pia Carrot》之所以能夠走紅，負責擔當原畫的甘露樹與みつみ美里先生之精湛演出表現，實該居功至偉。怪只怪當時的Cocktail Soft(今FC02之前身) 太不爭氣、留不住人才，讓他們投靠到Leaf 的陣營裡頭去。但無疑《Pia Carrot》的名號已打響，這塊金字招牌擺著不用又未免可惜，因此決定推出三代時，卻也不得不作臨陣換將之舉。屈指算算Cocktail麾下堪用大將還賸得幾人？而能與《Pia Carrot》系列作品風格相搭的，大概也只有以《With You》一作成名的橋本タ 先生了吧。事情就此拍板定案，一直到最新開發消息公佈時，才知道原來又殺出二位程咬金，一是新人蓮見江蘭、另一位則是漫畫家鈴平ひろ。個人猜想Cocktail應該還是想走回原本的創作路線，並試著看能不能順勢將其他二位也一併捧紅。至於本作中的表現到底如何？筆者也只能說，對於新接觸本系列作品的玩家，這是絕對OK 的嚐試；但對於老玩家，那麼不玩也罷，因為在本作中不僅見不到新意，對於這種極力刻意模仿的風格，終究還是貌合神離。就如同當初所猜測，遊戲中比較能看的，大概還是只有橋本タ 的原畫了吧。



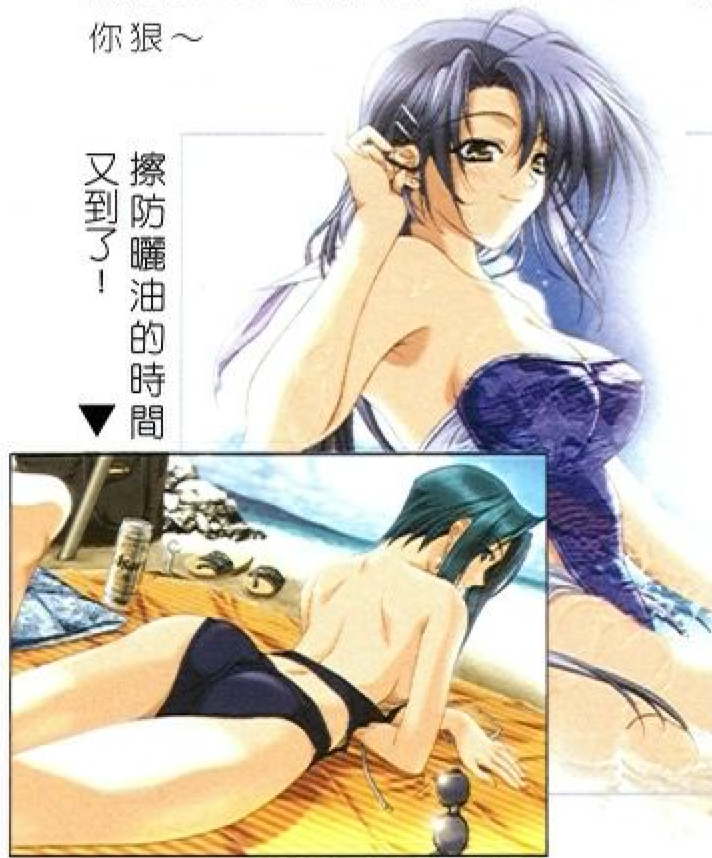




依舊仍有可愛的動畫演出哦！

確實有料的初回限定版！

在聲光表現上，本作依然保有該系列的優良傳統，無論是在主題曲、配樂、語音上，都有水準以上的演出表現。比較特別的是在系統設定上，這回多加了水波、蜃氣、日光與街燈明滅的特效可供選擇，玩家可依電腦速度選擇開啓或關閉。筆者感到比較訝異的是，現在已經是２００２ 年的WinXP 主導作業系統，本作所使用的竟然還是256 色的圖形，好個FC02，算你狠～



擦防曬油的時間又到了！▼

本遊戲一共分為三個版本，分別是初回限定版、先行版與普通版。筆者所拿到的是初回限定版，這應該也是大家最感興趣的吧，因此後面二者也就不多解釋。ＦＣ02 八成是看準了這次能撈到不少油水，因此定出了9800 日幣的超高價，在包裝內附贈了一本設定原畫集、滑鼠墊與一張收集卡。但請　意，這只是包裝內的，包裝外卻更豪華！原來，只要是在日本當地訂購的，都可以再拿到額外的特典，更絕的是，每家的贈品都不太一樣。有人拿到的是馬克杯、抱枕，而筆者所拿到的是一張電話卡、紙袋與音樂CD 。更令人豎起中指的是，在遊戲包裝上竟然還直接標明了Ａ、Ｂ、Ｃ三種號碼，分別代表裡面三種不同的CD 盤面圖樣，筆者拿到的是Ｂ ，但該不會有人三種都買吧……不禁打了個寒顫。最後，我想大家的疑問應該都是，那麼到底值不值得投資？以個人立場來看，若您買來只是為補架上的第三個空缺，那就花吧；但若要當它是部神級的遊戲來收藏，請再三思，或許它並沒您想像中的優秀。





▲兩個女人間的戰爭……



▲ 耶～贏了選美比賽 ^_^y



▲ 一臉稚氣的代理店長 -- 朱 美



◀這杯子你覺得好看嗎？





監禁資料片~PLUGIN TYPE X 千雨脫出！



什麼？！不是才剛剛玩過《監禁～Requiem Hurts》這款遊戲嗎？這有什麼好大驚小怪的？且睜大您的眼睛瞧清楚啦！以下所要介紹的，正是ILLUSION公司不久前方推出的大人氣作品《監禁》的唯一官方資料片《千雨脫出》！



ILLUSION
▶作業系統：JWin95/98/Me/2000
▶價　　格：FREE
18禁
評價 ♪♪♪♪♪
遊戲類型 ▶AVG

本篇報導絕對獨家！

或許您會感到錯愕，何以在媒體雜誌上從來就沒看過這款資料片的報導呢？其實原因很簡單，因為這並不是一款正式對外發售的作品！原來這是ILLUSION公司為慶祝《監禁》這款遊戲販售數量超過X0000套(註：X乃官方數字，也只有他們自己心知肚明）所設計的玩家回饋企劃第一彈！那麼要如何取得此一資料片呢？方法很簡單，只要你是原版的玩家（呃，看來這是本地玩家最高的門檻……），將包裝紙盒後的應募印花剪下（可是這麼一來便會損毀美美的包裝盒，筆者也是掙扎了好久……）貼在內附的回函名信片上即可。更酷的是，只要寄回就人人有獎喔～這也才是真正的回饋嘛！若您看到這則消息、剛好也是買原版，正打算拿起剪刀時……勸您還是住手，因為本活動早在2001年11月就截止啦！不過您也別太灰心，因為ILLUSION也發表了第二彈的還原企劃，目標就設定在總販賣數達成Y0000套時(Y又是一個





▲ 發現了關鍵道具 IC CARD



聊勝於無的第2.5章

好了，吊足了大家胃口，趕緊來說說這張資料片的內容有啥吧。大凡屬資料片者，必先安裝主程式（廢話！），然此資料片的內容完全只是獨立附加，並不會影響原本遊戲的主線進行或結局的發展。要想進入附加遊戲，必須啓動另外一隻名為Plugin的執行檔，若還是以光碟AUTORUN，那麼看到的會只是原本的遊戲。

劇情部分是設定為第2.5章--就是原來的第2、3章之間，千雨遭囚禁之前的戲份。遊戲內容其實很短，只是一些沒啥深度的解謎，若是玩過一次後，第二次可能總時間還不用花上五分鐘就能完成了吧。比較有趣的一點是，在遊戲過程中還會解救出在『Des Bloos3』裡曾出場的莉莉。最後的一場槍戰是重頭戲，要逃出絕對不難，但問題就是往往一般人就這麼給他過關玩完了，殊不知製作小組特意在此還留了一手，要玩者刻意輸掉了這場槍戰，方能看到千雨清涼的畫面！很賊吧～



◀ 遊戲的開頭畫面，要玩資料片的部分就按「EX」的選項吧！



◀ 遊戲就從千雨被捉開始



▲ 成功脫出囉！

玩家至上　免錢最大！

至於遊戲的系統介面、操作方式等均同於原作，因此也沒啥好大書特書之處。反倒要跟各位說明的是，這張光碟由原公司寄出時就只是張CD-R燒錄片，但是在表面貼上了一張由噴墨印表機印出的圓標貼紙，質感相當的好，甚至比原版的CD更漂亮。縱使這只是張簡單到不能再簡單的追加資料片，但筆者覺得重點並不在遊戲本身，而是ILLUSION對玩家認真負責的態度，無疑地也提昇了消費者對該公司的信任感。這並不單是一種宣傳手段，而是一個極其成功的互動行銷；也盼望本地玩家在不求付出、但求回報之餘，也能以多購買原版遊戲來支持此行動吧！



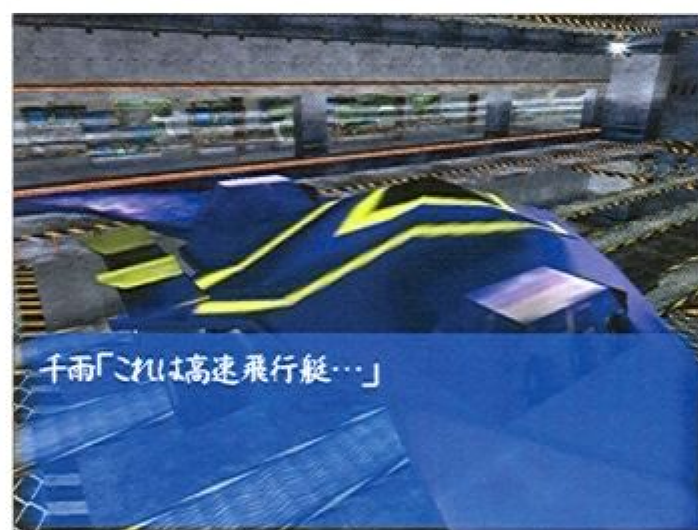
▲收到的光碟模樣







▲也是被捉來的女孩子，順便救走吧！



▲ 坐上這台高速艇來脫出吧！







▲找到了這把槍，脫逃就更有希望



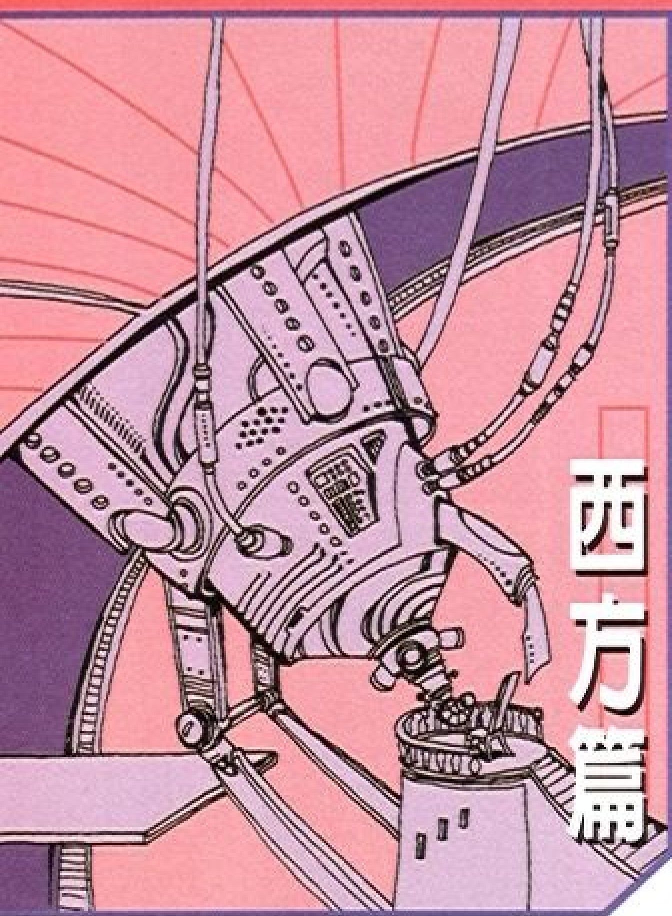
更正啓事

在上期的228頁中，那篇《奴隸介護》的第一段的內文是前一篇《月陽炎》的內容，因為校稿時粗心沒校對到，才造成這麼離譜的錯誤，在此深深致上歉意，下面也補上正確的原文。

「舞台，位於市郊的老人之家。主角川原庸介來到這裡的目的，除了打工掙錢之外，另一用意則是為了他研究見習的論文報告。事實上，初來到此的庸介感到有些意外，這裡放眼儘是一片青蔥翠綠，連房舍也都是嶄新的近代建築，與當初所預想會是殘敗而破舊老人之家，竟是全然不同的印象。然令人頗為不解的一點是，獻身於此的看護數量何以如此之少、且竟然全是年輕貌美的女子？納悶歸納悶，庸介還是很快地習慣了這樂園般的生活。直到在某天深夜，庸介親眼目睹了令他難以置信的真實…而在異樣美貌的院長紗江子背後，又隱瞞了什麼不為人知的秘密？」







王國的瞭望台終於修好了，現在終於可以看到西方的動態了，真是好不容易啊！公家的東西就是這樣，動不動就壞，不過習慣就好了，現在修好了，我們以後就可以看到西方世界的石盤產業動態了，這樣關心西方世界的王國子民也多了一項資訊來源了，這真是不錯，希望這次望遠鏡可以撐得久一點，不要用不到幾次又罷工了！



沙雷納

X-Box 兵臨城下 PS3 提前應戰

受到全球景氣衰退影響，今年前九月電視遊戲器遊戲產業所繳出的成績單倒底如何呢？根據NPD研究組織的報告指出，2001年前九個月電視遊樂器產業的營收共達四十九億美元，比去年同時成長百分之三十四，但這個數字並不包括日前推出的微軟X-Box以及任天堂的GameCube，否則銷售數字將會更高。其中，於十一月十八日在美國上市的GameCube，預計在年底將出貨一百一十至一百三十萬台遊樂器到美國市場。

雖然任天堂增加GameCubeSony在美北的出貨量，然而Sony 經理Kunitake Ando日前在接受金融時報訪問時表示，對PS2威脅最大的是微軟的X-Box，它將促使新力加快推出PS3的腳步。Kunitake Ando的擔心並非沒有道理，因為任天堂的GameCume在日本市場賣得並不理想，約只賣了預期目標的三分之一。目前PS3的研發工作已開始進行，Sony結合了Toshiba和IBM，預計五年內投入四億美金的研發經費。照其時程來看遊戲機的晶片在2004可進入量產，未來該遊戲機並具備傳遞通訊及寬頻服務的能力。但這段銜接期，可能成為玩家考慮購買X-Box的關鍵。

分析師表示，在今年年底遊戲產業的營收可望超過1999年所創下的六十一億美元銷售紀錄。在軟體銷售方面前十大暢銷的遊戲中，任天堂便佔了前五名，成績最佳其次則為Sony、Activision和 EA。

另一方面，已宣告退出電視遊樂器產業的Sage，再度宣佈將Dreamcast的售價由79.95美元降為49.95美元。該公司負責行銷的執行副 經理Chris Gilbert表示:「Saga的優勢是遊戲，降價的考量是為了讓更多的消費者能享受DC遊戲所帶來的快樂。」目前在市面上的DC遊戲超過二百種，由於Sega決定停產DC，並致力於出清庫存，據了解，到十二月底該遊樂器的數量將只剩數千台。



▲繪圖晶片強過PS2的X-Box讓畫面更逼真清晰

絶對武力將讓玩家「單打獨鬥」

戰慄時空之絶對武力稱得上是近年來讓動作射擊遊戲再度找回生命力，攀向另一個高峰的最大功臣，甚至是網咖旋風的締造者。然而，絶對武力是一套網路版的多人連線遊戲，因此，若玩家沒有網路連線的條件，便無法享受遊戲所帶來的樂趣。這點，也讓許多玩家感到失望。因此，業者便著手設計「單人版本」的絶對武力，讓多數玩家沒有遺珠之憾。

出版商Valve Software表示，目前設於達拉斯的設計公司Gearbox Software，正全力開發絶對武力之永不妥協（Counter-Strike: Condition Zero，暫譯）。該公司是戰慄時空之正面交鋒（Half-Life: Opposing Force）戰慄時空之關鍵時刻(alf-Life: Blue Shift)創造者。

永不妥協是一個單人版本的遊戲，玩家在遊戲中扮演反恐怖份子小子的領導人，負起解救人質、拆除炸彈、以及護送重要人士離開危險地區等任務。遊戲剛開始時，玩家只是一位總體戰力不強的小組領導人，因為此時隊伍中可能只有您一人，或者頂多一位隊友協助您。但隨著您成功完成任務，您便有資格僱用其它隊友來協助您，或者購買更好的裝備，以增加您的能力來應付更艱難的任務。遊戲裡有合作模式戰役、新武器、新物品、和許多新的角色模型和多人共玩地圖。永不妥協預計在明年初上市。





▲ 反恐怖份子的先鋒

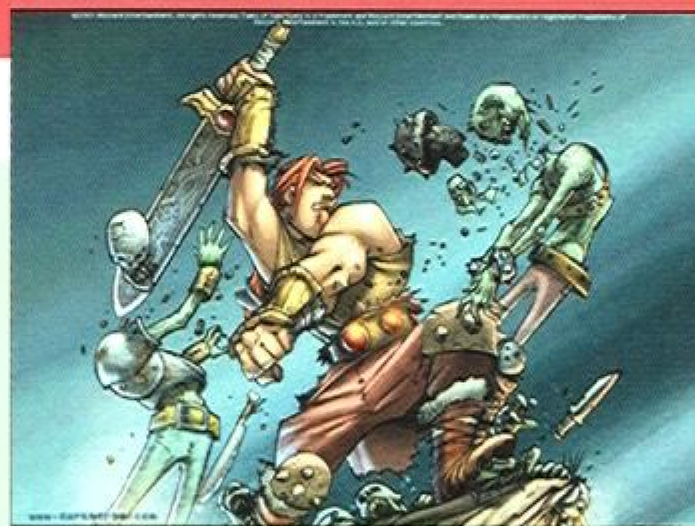
暗黑破壞神：聖堂傳說上市

Blizzard Entertanment 和 Dark Horse Comics 日前宣佈漫畫書暗黑破壞神之聖堂傳說（Diablo: Tales of Sanctuary，暫譯）正式上市。聖堂傳說是根據最受歡迎的角色扮演遊戲暗黑破壞神改編而成，故事內容敘述一位名叫 Renit 的野蠻人和一位名叫 Cairo 的魔法師推翻一群惡魔任務歷程。為完成其神聖使命，他們必須奪回一件名叫納茲之手（Hand of Naz）的寶物。聖堂傳說是由漫畫家 Francisco Ruiz Velasco 所執筆。

Dark Horse 以和全球知名的創作公司合作，將其最優秀的娛樂作品改編成漫畫和圖畫小說而聞名全球。該公司在官方網站上表示：「除非您在最近幾年住在人煙罕至的戈壁沙漠亂石堆中，否則，即使您沒玩過，您也可能聽過暗黑破壞神這款遊戲的響噹噹大名。因為暗黑破壞神一和暗黑破壞神二仍是目前市場上最熱門的兩套電腦遊戲之一。它們都將電腦繪圖的優勢和令人絲絲入扣的概念成功呈現，使男女老令終日和電腦混為一體的神奇例子。這兩套遊戲都是公認為遊戲業銷售套數與得獎最多的作品。」這也正說明暗黑破壞神成功地將觸角伸及漫畫界的原因。



事實上，在暗黑破壞神：聖堂傳說中將 PC 遊戲被發展成三段不同的故事。聖堂傳說的編輯由參與過漫畫版星際大戰的 Dave Land 執編，同時負責劇情撰寫。而這位老兄同時也是一名電視及電腦遊戲迷。Land 在接受訪問時表示：「遊戲裡有一些元素會激發讀者的想像，例如當您在地城或者在樹林間奔跑時，您會想到這時有各種邪惡的怪物潛藏在周圍各角落裡，伺機攻擊您。撰寫劇情很有趣，因為我必須將一些想法轉化在漫畫書上。另外，遊戲裡的過場動畫也提供了一些啟發，它提供了一種情境是我必須在整本書上維持的原著精神。」除了 Land 之外，Blizzard 還派出 Chris Metzen 協助 Dark Horse 將暗黑破壞神的遊戲精神、以及遊戲的魔法及戰鬥轉化在平面畫紙上，進而能將原遊戲成功地展現在漫畫迷眼前。



▲ 聖堂傳說結合了暗黑破壞神的遊戲精神與美式漫畫的風格

據了解，聖堂傳說裡的第一段故事取名為「狂暴」(Rage)，劇情追 Druid Aagar 的冒險歷程，他必須學習如何控制心中惡魔，使他能使用其法力保衛曾被他背叛的故鄉和家園。

「納茲之手」是有關野蠻人 Renit 和魔法師 Cairo 的故事，他們找尋傳說中的神器，以便打敗一群兇殘的惡魔。最後一段故事則是「憎恨的新娘」(Hatred　s Bride)，敘述一名叫 Hale 的帕拉丁和惡魔戰鬥，結局卻導致他質疑其存在的本質的故事。暗黑破壞神：聖堂傳說已於 2001 年 11 月上市，這本厚達六十四頁的漫畫售價為 5.95 美金，玩家可至 http://www.darkhorse.com/products/zones/z_diablo/index.html 參考更多的相關消息。

國外遊戲最新動態　給我報報

微軟日前宣佈將其即時策略遊戲西格瑪（Sigma: The Adventures of Rex Chance，暫譯）更名為奇幻動物（Impossible Creatures 暫譯）。該遊戲是由 Relic Entertainment 製作，該公司的成名作品是二年前上市的萬艦齊發（Homeworld）。

奇幻動物將讓玩家藉由結合超過五十種不同生物的特色，進而創造各種生物後，再讓一手催生的生物對抗敵軍的遊戲。奇幻動物的故事發生在 1930 年代的偏辟群島，遊戲裡約有十五項任務，微軟預計在 2002 年推出。

另外，因代理授權及版費糾紛，BioWare 日前終於決定中止和 Interplay 對於最新角色扮演遊戲寒冬之心（Neverwinter Nights，暫譯）的合作關係，未來不再透過 Interplay 出版該遊戲。但期待這套遊戲的玩家可先別失望，因為遊戲的開發計劃並沒有因出版合約失效而停止，該公司仍計劃尋找合意的出版商，以便遊戲能在 2002 年初如期上市。

另外 BioWare 其它的遊戲計劃也不受 Interplay 代理合約結束的影響，仍會如期進行，例如，未來由 LucasArts 出版的角色扮演遊戲舊共和國騎士（Knight of Old Republic）便進行的相當順利。

另一方面，由於 Sierra 在 2001 年 8 月關閉旗下的設計公司 Dynamix，使得銀河生死鬥二（Tribe 2，暫譯）的遊戲計劃受到延宕。為讓遊戲能順利在明年推出，Sierra 已同意僱用一名遊戲開發人員來協助銀河生死鬥二尚未解決的技術及相關問題，例如更正程式例外的發生、畫面比率的問題、以及一些遊戲上的小問題等。



▲ 在奇幻動物中，玩家將成為動物的造物者。



▲ 您所創造的動物，是您最堅強的部隊。

超級寶藏三選一　超IN好禮送給你

參加資格：「海賊X海賊」原版遊戲的合法擁有者。
尋寶方法：購買「海賊X海賊」原版遊戲一套(或一套以上)，將遊戲內回函卡寄回，即可加入超世代寶藏的尋寶之旅。
出發時間：「海賊X海賊」遊戲上市後即日開團，每天出團。
超級寶藏：當紅炸子機 XBOX 遊樂器 1 台　市價：23000元
七彩方塊機 Game Cube 遊樂器 1 台　市價：9000元
黑色旋風機 Ps2 遊樂器 1 台　市價：12000元

2002年農曆春節
最IN的RPG式大富翁

人才培育中心　易禧科技股份有限公司
ec multimedia technology corp

REAL WAR

★打擊恐怖，捍衛自由★

21世紀初期，美國是世界上最強大的軍事強國。先進的武器、戰術與陸、海、空的優勢，美軍儼然成為解救全球危難與維持和平的部隊。然而狂熱與激進人士並不樂見於此，恐怖主義組織中的忿怒情緒正持續高漲。這個曾被孤立的組織已經漸漸系統化，而且建立了一股可怕的軍事反抗力量。受到偏激領袖的激勵，他們的目標就是將美國的部隊與影響力趕出東半球。全面性的衝突將無可避免。

以恐怖份子為核心的組織："獨立解放軍(ILA)"在毫無預警的情況下，對美國本土和美國軍事基地發動自殺式攻擊，美國傷亡慘重，自由世界大為震驚，在受到獨立解放軍的殘酷襲擊後，美國全國上下團結一致，並獲得日本，歐洲等各盟邦的普遍支持，美國國防部開始調兵遣將，先遣部隊陸續前往恐怖組織盤據地集結，隨著時間逼近，雙方部署終於完成，大戰正式爆發。

恐怖組織威脅自由世界
地面戰全面爆發！

精密考據的跨軍種各式軍武，部署超過60種現代真實作戰單位：

陸】→從步兵、傘兵、火箭筒兵、蛙人、恐怖份子、游擊隊、特種部隊，到坦克、卡車、掃雷車、防空車、偵察車、裝甲運兵車、自走砲、多管火箭發射系統(MLRS)...等等各式車輛。

海】→從橡皮艇、登陸艇、氣墊船、運輸艦、巡洋艦、驅逐艦、獵雷艦、航空母艦到核子潛艇...等等各式船艦。

空】→從直昇機、運輸機、轟炸機、偵察機、反潛直昇機、戰鬥直昇機、噴射戰鬥機到隱形戰機...等等各式飛行機具，樣樣具備。

特殊武器】→戰略核子飛彈、戰斧巡弋飛彈、長程導彈、飛毛腿飛彈、間諜衛星、AEW電子戰飛機、空投傳單飛機...等等。



當恐怖組織不顧後果使用生化武器後，美軍被迫考慮使用戰略核子飛彈來還以顏色



戰爭初期的首要目標就是取得制空權，以密擊砲火壓制敵人空防能力

在叢林作戰中，先將敵方運補橋樑炸毀，切斷敵人的補給線，再利用蛙人部隊空降進入敵陣





海灣航艦戰鬥群發射戰斧巡弋飛彈，展開攻擊序幕

E3 Interactive

總代理：名宇資訊有限公司
樹林郵局第一一九號信箱
電話：(02)26757061　客服專線：(02)26757062
傳真：(02)26844339　客服信箱：waynel.chen@msa.hinet.net

www.e3.com.tw


PC CD ROM
WINDOWS 95/98/ME
Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation.
遊戲類型：動作角色扮演電腦遊戲
RARE DESTINY
超時空之翼
創造神巴瑪封印
與地獄惡魔抗爭の戰
爲拯救人類免於滅亡，RIDA決意集合失落的四個封印石，打開創造神巴瑪沉睡之間的大門，RIDA勇敢地踏上救世之旅......
2001冬季発売予定
香港代理：
Game 世代 Generation
支援熱線：8105-1185
E-mail:gamecustomer@hotmail.com
Privilege INFORMATION GROUP CO. LTD.
GAME
研展開發／製作發行：
旭力亞數碼科技股份有限公司
台北市內湖區陽光街347號6F之1
Tel:(02)2657-7156 Fax:(02)2659-9975
Web:http://www.pdgame.com

極品H-GAME 十位美女真實演出

新 官能教習 真人版

Sensual Training



63種精采結局・卡司陣容最堅強

領養完全屬於你的美女回家調教……



十八歲以下禁止購買



伊思儷超媒體發行

地址/桃園市經國路888號4樓之D〈長榮矽谷〉

電話/〈03〉356-2428 傳真/〈03〉317-5693 網址/www.dg69.com

原價 ~~599~~ 抵制盜版價 399

兩片光碟裝

全省便利商店〈全家 OK 萊爾富 福客多〉及各大遊戲軟體專賣店均售

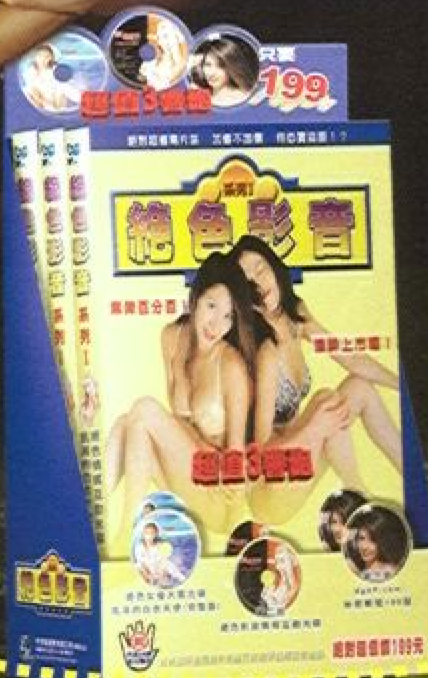
絕對超值兩片裝 加值不加價 比買盜版還便宜

寂寞難耐

讓我們排解您的寂寞..........

只要199元就可讓您一碗三響 絕對物超所值

絕色女優大賞
飢渴的白衣天使(完整版)
+
絕色影音情報互動光碟
+
dg69.com夢幻娛樂城
秘密帳號100點





十八歲以下禁止購買

H! 神探

DETECTIVE



NT 299

即將與您見面

國產手繪H-Game新美學



放馬過來自由體驗三國時代的人事物吧！

群俠即將大鬧三國！

在武將只想回家享樂、文官根本無意仕途的新三國世界裡，你將如何率領這些各霸一方、各有問題待解的人物一起挽救時空亂序的天地浩劫呢？你又如何能讓三國時代恢復歷史原貌呢？

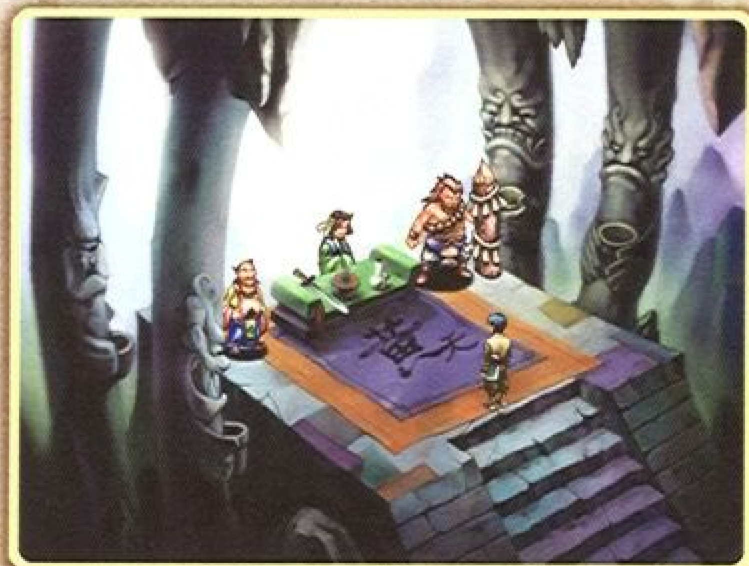
群俠即將改造三國！

遊戲風格趣致橫生，所有行走角色都是可愛三頭身，不僅造型不受嚴肅歷史題材所拘束，條線柔和溫馨的卡通式場景再加上如漫畫的對話氣泡，也將沖淡三國戰場上的暴戾之氣。玩家身邊將加入小鬼『蒼溟』擔任專屬的三國時代導遊，一肚子鬼主意的蒼溟不但會適時給玩家指點，更會提出各種貨真價實的『鬼點子』。

三國群俠傳

群俠就要活化三國！

遊戲承襲了金庸、武林群俠傳的美式遊戲自由風，提供了超過五十個各式任務讓玩家一一完成。在開闊的神州大陸進行探查冒險，目標放在尋人或在尋物，任憑玩家選擇。除既定主線任務外，各支線任務還融合了各式各樣的小遊戲，玩家可以經由這些小遊戲贏得獎賞。隨玩家在任務劇情上的抉擇，加入玩家隊伍的人物也將有所不同。







東方演算科技股份有限公司
Oriental Algorithm System Co. Ltd.
網址:www.o-a-s.com
TEL:02-87126429 FAX:87126411
地址:台北市南京東路四段51號4樓

Sim Department Store

模擬百貨®

逛我的模擬百貨，過我的遊戲生活

Made inTaiwan

經濟不景氣！隨我開店去！

經營高人一等！搶錢不落人後！

本年度最適合男生陪女生一起玩的遊戲



· 簡單的遊戲規則，以二十道關卡與不同的環境、條件帶出遊戲樂趣與百貨公司各種生態，適合所有的熟電腦不熟電腦的人。



· 人物造形隨四季變化，男女老幼皆包括的顧客群及工作人員，還有兼顧老少需要的百種流行專櫃。



· 最多有八層樓必須管理，“樓層通透視角“不但可以觀察每一樓顧客活動，更可掌握每位顧客的一顰一笑！



· 操作容易設計溫馨親切的使用者介面，輕鬆成為一個百貨公司管理經營者。



· 以“積木概念”自由組合不同尺寸、不同性質之專櫃，考量各專櫃間相互擺放的便利性與利益點，一磚一瓦打造屬於自的的最佳賣場空間。



· 當哭著要找媽的小孩走失、記者名人忽然來訪、扒手色情狂出現時，你該怎麼辦？當不可思議之隱藏人物奇蹟出現時，你是否又有異於常人之應變之法？



軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW



Abet 智冠科技.Abet工作室

模擬百貨即將開幕！

歡迎您闔家光臨！

史上最龐大商店經營遊戲2001年 NEW OPENING

快和我們
一起去玩吧！












軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW



籠罩著黑暗之光的魔域空間，究竟是隱藏邪惡的封印，還是解救世界的聖地！

是什麼？讓嗜殺的魔人自我禁錮？

是什麼？讓亂世的法師銷聲匿跡？

一本塵封的上古魔法書，即將解開隱藏千年的神魔大戰內幕 ！

【劇情時間限定系統】

某些過關條件設定時間限制，拉緊你的神經準備接受挑戰！

【可拓展規模的武器店】

沒聽過吧？！鑄煉武器有何稀奇？我們連武器店都讓它升級！

【魔法修練系統】

魔法時時用、次次用、天天用，用到熟就變得超猛超強超炫哦！

【拉吧式攻擊時間點】

戰鬥樂趣無限擴張，會心一擊全憑手氣！想來個意外的驚喜嗎？



魔域空間 TALES OF PHANTASM

www.horsemaker.com.tw

穿越無線/有線網路藩籬先驅 -

HorseMaker "競馬樂園"



完全擬真的遊戲型態

將馬兒從誕生、培育養成、訓練、配種、參加賽馬、到老化死亡的生命歷程，讓玩家可以親身體驗獨特的真實養馬經驗。



刺激有趣的競賽活動

從台灣到全球，開放了多處的競技場，為培育世界級的名駒努力、爭取進入至高榮譽的名人殿堂，坐享財富，名利雙收。



平易近人的操作方式

不分年齡、不論性別，人人皆可輕鬆上手，只要上官方網站成為會員，不需安裝任何程式，馬上就能加入「競馬樂園」的行列。



跨越技術與距離的限制

藉由有線電腦網路與無線通訊的接軌，穿越有線無線的藩籬，是首款真正實現走到哪、玩到哪的遊戲。

首部穿越無線通訊與有線網路藩籬，藉由手機、PDA與電腦網路一氣呵成的技術，真正實現"走到哪、玩到哪"〈PLAY WHEREVER YOU ARE〉夢想的遊戲。















限量發行兩萬套
"飆"價NT$100
內含遊戲點數1,000,000點
與"競馬迎新年"抽獎號碼

總代理經銷授權：寶網電子商務



發行:魔力城數位科技股份有限公司：



www.horsemaker.com.tw

穿越無線/有線網路藩籬先驅 -

HorseMaker "競馬樂園"

・結合網路遊戲與無線通訊的特點，並獨創手機養馬、賽馬的功能，讓玩家走到哪、玩到哪。
・聊天室系統，三五好友共同討論心得、意見交流。
・融合模擬與養成遊戲的特性，簡單易上手，免遊戲程式、上網就可玩。
・不同等級、多樣化的比賽，可依個人喜好參與。
・賽馬競技完全依照國際賽馬場規格，參賽獲勝的馬匹可贏得獎品兌換券與點數。
・不會養馬，也沒關係，開放玩家下注，一樣享受賽馬的樂趣。
・養馬設施一應俱全：包括訓練場、交易市集、醫院、墓園等，面面俱到。
・保證激烈的賽馬大賽，每日針對分項排名資料進行更新作業。
・真實呈現馬匹的習性。

競馬迎新年-"名馬日記"限量發行抽獎活動辦法：

資格：

為感謝會員對競馬樂園之支持與鼓勵，凡於活動期間購魔力城限量發行之〝名馬日記〞手冊，並以內含儲值密碼儲值遊戲點數者，即具備參加資格。遊戲點數之儲值密碼即為抽獎號碼。

期間：

即日起至91年2月28日。

日期：

91年3月1日抽獎並公佈中獎名單。

獎品：

Panasonic數位影音DVD 10名
NIKE球鞋〈限量紀念型〉 10名
CNN互動英語雜誌一年份 10名
競馬樂園原裝進口精品 20名

說明：

1、本公司所屬員工及家屬不得參加本次贈獎活動。
2、魔力城保留以同價值產品替換抽獎贈品之權利。
3、〝競馬迎新年〞贈送獎項以相關實物內容為準。
4、中獎名單將於競馬樂園網站公告，不另行通知。
5、獎項金額超過13,333元者，依法應繳相關稅額。





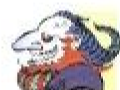






總代理經銷授權：
寶網電子商務

發行:魔力城數位科技股份有限公司：





攻略圖書館

提供最完整詳細的石盤攻略





令人懷念的帝國華擊團再度活躍！

櫻花大戰2 完全攻略

聖騎士　路易王

相信大家對於櫻花大戰一代中難以應付的葵叉丹還記憶猶存吧！本遊戲一開場，魔王葵叉丹竟然又復活了！玩家所扮演的帝國華擊團隊長大神，除了繼續帶領原班人馬對抗新出現的對手黑鬼會外，本代中又將加入了兩名棘手的成員。以下的攻略會列出了所有重大的事件選項，讓玩家針對自己心愛的女主角展開攻勢。

過關要領

此代遊戲增加了幾種不同變化的LIPS選項。除了普通有時限與無時限的選項外，還多了一種時機LIPS，即當中的某些選項在時間過半時，會出現、消失或改變。還有一種是雙LIPS，也就是有個包圍整個視窗的較長時限，在此時限中要做完或回答完視窗內出現的所有時限選項才行。

若玩家還保有第一代的破關檔，在遊戲劇情上會稍微有所影響（如可增加主角回想畫面、出現隱藏人物等）。還有主角性格為剛強或柔弱時，雖不會影響劇情大方向，但會對訊息對話產生變化，也會影響隊友的信賴度。

註：選項中的“過半出現”為該選項在時間經過一半後才出現；“過半消失”則為該選項在時間經過一半後便消失。





第1話　繁花盛開的帝都

大神在隅田川遇見米田中將。米田邀大神再次回到帝擊服務。

對象	選項	影響
米田	將以	性格硬
	請多	無
	又回	性格軟

米田問起大神是否對花組的某位成員有好感…

對象	選項	影響
米田	有	繼續對話
	沒有	A7
	不答	A7

若回答有，米田會問大神對象是誰…

對象	選項	影響
米田	櫻	A1
	堇	A2
	瑪	A3
	不答	繼續對話

米田見大神不語，於是再問一次…

對象	選項	影響
米田	康	A4
	愛	A5
	紅	A6
	不答	A7

支線 A1



此時櫻開心地前來接大神，大神見到櫻便向她打招呼…

對象	選項	信賴
櫻	我回	櫻↑
	好想	櫻↑（較高）
	不答	－

米田提醒大神不可有感情牽扯。走到帝劇門口時，櫻表示會暫時壓抑自己的感情，並詢問大神意見…

對象	選項	信賴
櫻	謝謝	櫻↑
	不能	櫻↓
	我也（過半出現）	櫻↑（較高）
	不答	－

聊完後櫻表示要先去某地，請大神自行進入帝劇。

（A1支線 end，進入主線）

支線 A2

此時堇開心地前來接大神，大神向她打招呼…

對象	選項	信賴
堇	妳變	堇↑
	好想	堇↑（請選擇此項）
	今天	堇↑
	不答	堇↑

米田提醒大神不可有感情牽扯。走到帝劇門口時，堇對於剛剛米田對感情的看法詢問大神的意見…

對象	選項	信賴
堇	我的	－
	算了	－
	其實（過半出現）	堇↑（較高）
	不答	－

聊完後，董因為祖父生病必須去探望，請大神自行進入帝劇。才一進入帝劇就遇見了櫻…

對象	選項	信賴
櫻	我回	櫻↑
	這不	櫻↑
	我也	櫻↑（較高）
	不答	櫻↑

（A2支線 end，進入主線）

支線 A3

瑪莉亞雖然立即要趕赴紐約，仍然抽空前來接大神，大神向她打招呼…

對象	選項	信賴
瑪	妳也	瑪↑
	繼續	－
	不答	－

走到帝劇門口時，瑪莉亞表示必須去趕火車，請大神多多關照花組成員…

對象	選項	信賴
瑪	交給	瑪↑
	真是	瑪↓
	不要（過半出現）	－
	不答	－

大神才一進入帝劇就遇見了櫻…

對象	選項	信賴
櫻	我回	櫻↑
	這不	櫻↑
	我也	櫻↑（較高）
	不答	櫻↑

（A3支線 end，進入主線）

支線 A4

康娜前來接大神，才見到大神便想與大神過過招…

對象	選項	信賴
康	好極	康↑
	等一	－
	不答	－

在帝劇門口時，康娜告訴大神必須往沖繩出發了，並表示會好好鍛練自己…

對象	選項	信賴
康	好好	康↑
	回來（過半出現）	康↑（較高）
	為什	康↑
	不答	－

大神才一進入帝劇就遇見了櫻…

對象	選項	信賴
櫻	我回	櫻↑
	這不	櫻↑
	我也	櫻↑（較高）
	不答	櫻↑

（A4支線 end，進入主線）

支線 A5

愛麗絲要大神答應別再丟下她了…

對象	選項	信賴
愛	嗯！	愛↑
	雖然	－
	不答	－

走到帝劇門口時，愛麗絲問大神她有何改變…

對象	選項	信賴
愛	哪兒	愛↓
	變漂	愛↑
	長大（過半出現）	愛↑（較高）
	不答	－

大神才一進入帝劇就遇見了櫻…

對象	選項	信賴
櫻	我回	櫻↑
	這不	櫻↑
	我也	櫻↑（較高）
	不答	櫻↑

（A5支線 end，進入主線）

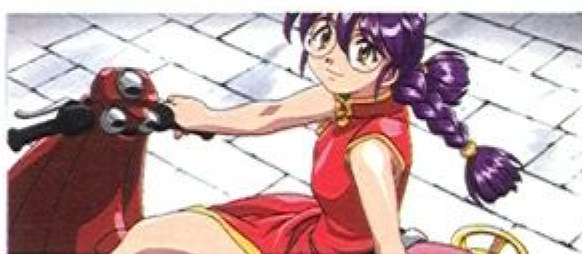
支線 A6

在花屋敷分部工作的紅蘭發明一些東西，不過暫時還無法帶來…

對象	選項	信賴
紅	只要	紅↑
	到時	－
	不答	－

走到帝劇門口時，紅蘭告訴大神她正在從事祕密工作，得一段時間後才能回來…

對象	選項	信賴
紅	我會	紅↑（請選此項）
	我等	紅↑
	祕密（過半出現）	－
	不答	－



紅蘭準備了一樣禮物放在大神房中。大神自行走入帝劇，一進門就遇見了櫻…

對象	選項	信賴
櫻	我回	櫻↑
	這不	櫻↑
	我也	櫻↑（較高）
	不答	櫻↑

（A6支線 end，進入主線）

支線 A7

米田要櫻前來接大神，櫻問起大神是否還記得帝劇的位置…

對象	選項	信賴
櫻	淺草	－
	銀座	櫻↑
	仙台	－
	不答	－

到了帝劇門口，櫻請大神往後要多多關照花組的所有成員…

對象	選項	信賴
櫻	交給	櫻↑
	總之	－
	祕密（過半出現）	－
	不答	－

櫻表示還有事情要先處理，於是要大神自行進入帝劇。

（A7支線劇情 end，進入主線劇情）

（若先前選擇支線A5則無此段對話）大神走到前廳看到愛麗絲，並問大神她有什麼改變，選擇同A5前廳的對話。

米田交代大神在中午12點到他的房間報到。與椿的對話會影響大神的強硬度。大神走到中庭時遇到櫻，看櫻的頭髮兩次後，稱讚她的頭髮很漂亮可讓信賴度提高…

對象	選項	信賴
櫻	一定	櫻↑（較高）
	這也	櫻↑
	不答	－



▲帝劇三人組各有專長。





▲期望快點長大的愛麗絲問大神她有什麼改變。

接著大神來到來賓用的玄關，竟又與櫻撞個正著。大神見櫻急忙的樣子，便詢問是否需要幫忙…

對象	選項	信賴
櫻	需要	櫻↑（較高）
	在做	—
	不答	—

櫻回絕了大神的好意後，又急急忙忙地離開了。

大神走到房間想開門進去，卻發現門是鎖著的。此時從門後傳來一女孩聲音，要大神猜猜她是誰…

對象	選項	信賴
櫻	是愛	櫻↓
	是櫻	櫻↑
	不答	—

原來櫻正在幫大神整理房間，說完之後櫻又匆匆地離開了。

大神來到遊戲室時，聽到愛麗絲與櫻正在隔壁的沙龍正在準備什麼，若不要急著出聲，可讓兩人的信賴度提高。

往二樓大廳移動途中遇到了愛麗絲，若看她的頭髮兩次可提高信賴度。大神看一下愛麗絲手中的小熊，她會要求大神跟小熊打招呼…

對象	選項	信賴
愛	跟它	愛↑
	握手	愛↓
	不答	愛↓

接著再看她的緞帶兩次，可再提高信賴度。

大神走到愛麗絲房門口時又遇到她。她問大神現在大部分隊員都不在，會不會感到寂寞…

對象	選項	信賴
愛	有愛	愛↑
	這一	—
	好寂	—
	不答	—

時間接近中午12點，大神到經理室會見米田：米田再次警告大神，不可與花組組員發生感情糾葛。走出經理室時，櫻和愛麗絲已站在門口吵著要送大神回房間…

對象	選項	信賴
櫻、愛	櫻送	櫻↑愛↓
	愛麗	愛↑櫻↓
	兩人	—
	不答	—

大神回到房間後，接下來的選項可得眼明手快了，如果選錯或超過時間未完成，可會讓櫻與愛麗絲的信賴度下降的。

攻略 C

	選項	流程
	速戰	C1
	慢慢	C1（選此項）
C1	領帶	C2
	襯衫	C2（選此項）
C2	開門	C4
	褲子	C3（選此項）
C3	開門	C4
	褲子	C5（選此項）
C4 結果	開門見到櫻和愛麗絲，兩人的信賴度↓。	
C5 結果	開門見到櫻和愛麗絲，兩人的信賴度↑。	

來到後台參加歡迎會時，米田忽然宣布今天將有一個來自義大利的女孩要加入花組成員。此時櫻問大神對新成員的看法…

對象	選項	信賴
櫻、愛	不會	櫻、愛↓
	可要	櫻↑
	長得	櫻↓
	不答	—

新組員的名字叫織姬，大神向她打招呼…

對象	選項	影響
織	嚴肅	性格硬
	輕鬆	織↓
	不答	織↓





▲織姬最討厭日本男人了，也因此對大神的話不屑一顧。

不過沒想到織姬對於大神的問候不屑一顧地逕自回房了。當晚大神在自己房裡時聽到一陣奇怪的聲音，原來是紅蘭設計了一個影像傳輸的機器，從花屋敷教大神使用。完畢後櫻前來找大神，希望可以去找織姬…

對象	選項	信賴
櫻	好，	櫻↑
	織姬	櫻↓
	可是	櫻↓/跳至"隔天早上"



▲紅蘭設計的影像傳輸機。



▲影像傳輸機可三方或四方通話。

兩人一起來到織姬房門口，織姬出來後有點不太高興。接下來的所有選項要在時間內完成才可邀請成功。看織姬的衣服兩次，她認為櫻穿也好看…

對象	選項	信賴
櫻	好嫵	—
	一定	櫻↑
	對櫻	櫻↓
	不答	—

大神與織姬對話前，先決定自己的邀請方式…

對象	選項	影響
織	單刀	—（請選此項）
	轉個	—

大神準備邀織姬一同參觀帝劇…

對象	選項	影響
織	反正	－
	是個	－（請選此項）

決定送她回來就寢的時間…

對象	選項	影響
織	10點	成功；櫻↑
	11點	失敗／跳至“隔天早上”
	12點	失敗／跳至“隔天早上”

邀請成功

大神帶織姬到音樂室，織姬一見到鋼琴便高興地坐下來彈一段曲子，並問大神這曲子的名稱是…

對象	選項	信賴
織	德意	織↓
	義大	織↓
	土耳	織↑
	不答	－



▲喜歡鋼琴的織姬一見到音樂室的鋼琴整個神情都變了。

走到一樓客席時，櫻提到六月份的戲碼是「李爾王」，織姬又問大神此劇的作者是…

對象	選項	信賴
織	杜斯	織↓
	莎士	織↑
	莫札	織↓
	不答	－

走著走著，竟在途中遇到愛麗絲…

對象	選項	信賴
愛	怎麼	－
	不可	愛↓
	不答	－



▲愛麗絲也想和大神一同巡邏。

原來愛麗絲是出來找大神一同巡邏的。愛麗絲堅持要和大神玩捉迷藏，她表示會藏在服裝間中，只要調查服裝間左下角圓形的影子即可找到她，在時限內找到她可提高信賴度。



▲愛麗絲在左邊衣服後的黑影之處。

10點的鐘聲響起後，大神送兩位女孩回房間…

對象	選項	信賴
櫻、織	兩位	－（請選擇此項）
	那麼	－

隔天早上

第二天大神又回到事務局，進行整理傳票的老本行。正算到一半時，卻因由里打岔而忘記數到哪了…

對象	選項	信賴
無	127	－
	129	－（請選擇此項）
	131	－



▲大神重回數傳票的老本行。

完成點傳票的工作後，大神決定先到販賣店走走，若想在下一話討愛麗絲歡心，可先購買愛麗絲的劇照。正準備離開時，卻見到愛麗絲跑來，得知櫻與織姬吵了起來：原來高傲的織姬不肯與櫻配合排戲，執意回房間休息。大神趕緊跟著愛麗絲前往舞台，並試著攔住織姬。織姬要大神讓開…

對象	選項	信賴
櫻、愛	不讓	櫻、愛↑
	讓開	－
	不答	－



▲若想在下一話討愛麗絲歡心可先購買愛麗絲的劇照。



▲英與織姬為了排練與否的問題一言不和地吵了起來。

不過織姬毫不客氣地將水潑在大神臉上。正準備向織姬說教時警鈴大作，大夥立即趕往作戰室；此時才知道，原來織姬隸屬於外國「星組」，不過她卻不等大神下達出擊令便逕行出擊。櫻要求大神下達出擊命…

對象	選項	信賴
櫻、愛	帝國	櫻、愛↑
	準備	櫻、愛↓
	不答	櫻、愛↓

戰鬥行動

●戰鬥地點：銀座
●敵　機：闇神威

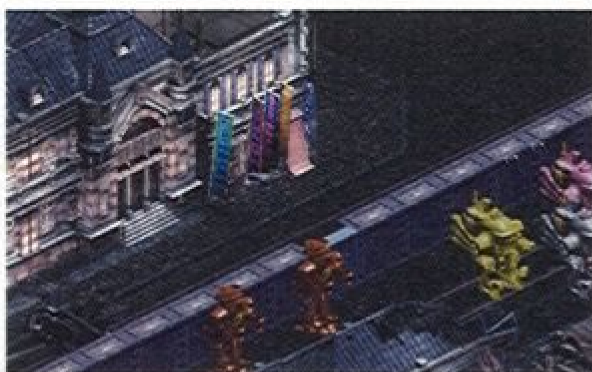
開戰前櫻會問大神是否記得如何操作，若是不記得，櫻會重新教一次，不過無論如何選擇都不會影響信賴度。另外保護的指令若使用在織姬身上，對大神的信賴度也不會增加，因此毋須將此指令浪費在她身上。



▲敵機闇神威。

戰鬥中當大神與櫻並肩時，櫻會問大神第一次一起並肩作戰是多久以前的事了…

對象	選項	信賴
櫻	1年	櫻↓
	2年	櫻↑
	20年	櫻↓
	不答	—



▲最新設計保衛帝劇的「帝防」。

戰鬥中當大神與愛麗絲並肩時，愛麗絲問大神她有什麼改變…

對象	選項	信賴
愛	妳長	愛↑
	姜波	愛↓
	不答	愛—

此時才發現有人為葵叉丹施展了還魂之術，不識相的織姬上前向他挑戰，反而被打倒在地。正當危急之時，出現唯一選項："替織姬擋住攻擊"。若未選擇此選項，櫻會及時出現替她擋住，如此一來在第13話作戰時，會稍微改變兩人並肩作戰時的對話內容。

當大家將葵叉丹打敗後，豈料竟出現一名自稱「鬼王」的人，一刀將葵叉丹刺死後就又消失無蹤。



▲原本應該已死的葵叉丹竟復活。

（戰鬥行動 end）

戰役結束後，米田卻變得怪怪的。一天米田命大神到地下的作戰室，沒想到當大神到了作戰室後，看到的卻是葵叉丹的影像？



▲久違的勝利姿勢。

第2話 愛麗絲的信

原來葵叉丹正是七年前與米田一同並肩對抗降魔的山崎真之介，也就是菖蒲當時的情人。

對象	選項	影響
米田	敵人	—
	山崎	（請選擇此項）
	沒什	以下一段對話無

米田說起有關山崎的事情…

對象	選項	影響
米田	是的	—
	只聽	—
	不，	—



▲7年前的降魔戰爭。

當大神問完所有情報後，米田告訴他今天12點會有另一個新人來報到。大神得知此消息後，召集其他組員告知此消息。櫻和愛麗絲得知此事後，提議再開一次歡迎會…

對象	選項	信賴
櫻、愛	好，	櫻、愛↑
	之前	櫻、愛↓
	長得	—
	不答	—

為了準備歡迎會，需決定一人來協助大神完成此項工作，不過不論選擇何人，都會因愛麗絲纏著大神而讓她幫忙。櫻託大神轉告事務所的霞、由里及椿12點準時過來，若大神替她傳達的話，等一下歡迎會開始時櫻的信賴度會提高。

當大神經過廚房途中時，一位從沒看過的女孩向大神問路，在大神回答之後，還主動親他的臉頰。這女孩問大神是否能帶她去一些好玩的地方…

對象	選項	信賴
愛	我目	愛↑
	更想	愛↓
	不答	—



▲不管選擇幫誰都會因愛麗絲纏著大神而讓她幫忙。

上一選擇未選第一項，在廚房時愛麗絲抱怨大神見到漂亮女生就會色瞇瞇的，並問大神是否比較喜歡成熟的人…

對象	選項	信賴
愛	成熟	愛↓
	好像	愛↑
	才不（時間過半）	—
	不答	—

因有時間限制的關係，之後的行程不可能全部走完，只要挑重點即可。大神來到販賣店，若前一話已購買或此時當她的面購買愛麗絲之劇照，椿會將此事告訴愛麗絲，這樣可讓她的信賴度升高。

買完劇照後，大神來到織姬的房前（需在11:30前），敲門之後卻從房中傳出織姬的聲音說她不在…

對象	選項	影響
織	什麼	—
	那麼	進入房中



▲若不小心選擇了第一項，織姬可是會輕視你而不讓你進入她房間的。

穿幫之後，織姬邀請大神與愛麗絲進入她的房中。大神環顧四週（切勿調查她的床），看到她的窗簾時，織姬問大神此窗簾的顏色與哪一國國旗相同…

對象	選項	信賴
織、愛	法國	織↓
	義大	織、愛↑
	英國	織↓
	不答	織↓



▲織姬的房間。

而後看到她右側牆上的畫時，織姬提及此畫的作者是雷諾瓦，而他的畫派是屬於…

對象	選項	信賴
織、愛	印象	織、愛↑
	浪漫	–
	硬派	織↓
	不答	–

而後又看到桌上有張相片，不過正當大神伸手準備拿起時，織姬立刻阻止大神，此時出現唯一選項…

對象	選項	影響
織	伸手	被趕出門
	不答	–

走出織姬房間後，兩人來到地下機庫。愛麗絲問起織姬的座機名稱是…

對象	選項	信賴
愛	愛森克萊特	愛↑
	愛森克萊德	–
	愛森克萊思	–
	不答	–

兩人走到浴室時，提到對愛麗絲沐浴的反應…

對象	選項	信賴
愛	想游	愛↑
	想偷（時間過半）	愛↓
	想唱	–
	不答	–



▲童心未泯的愛麗絲見到大浴室就想游泳。

走到音樂室時，遇到織姬正在彈奏鋼琴。織姬表示這是她培養舞台想像力的方法…

對象	選項	信賴
織	真像	織↑
	不作	織↓
	不答	–

在二樓沙龍遇到櫻在找織姬，此時就要視玩家剛剛是在哪裡遇到織姬而回答了。若櫻找到織姬，在二樓樓梯會再次遇到她，此時櫻的信賴度上升；不過若是她沒找到，到三樓樓梯時遇到櫻，她的信賴度可是相對地會降低的。

兩人來到愛麗絲的房間時，先調查右方的玩具熊後，愛麗絲要大神替玩具兔取個名字…

對象	選項	信賴
愛	瑪麗	愛↓
	皮耶	愛↑
	霍格	–
	不答	–



▲玩具兔是男的，若取名瑪麗，愛麗絲的信賴度會降低的。

接著又看到右方的衣櫃，愛麗絲問大神她穿哪件衣服比較好看…

對象	選項	信賴
愛	現在	愛↑
	喜歡	愛↑
	人的	–
	不答	–

兩人又到地下室倉庫時，見到櫻在找東西，並要求大神是否可以幫個忙…

對象	選項	信賴
櫻	啊啊	櫻↑
	不太	櫻↓
	不答	–

東西的位置如圖，1為彩球，2為布簾，3為花瓶。櫻不一定會需要哪一種東西，視情況而定。若先將指定東西以外的兩樣找出來，再找出指定東西，可使信賴度大幅提昇。



▲物品的位置如圖。

回到自己的房間後，愛麗絲見到大神房中的影像傳輸機，便興奮地要和他試通。大神打開影像傳輸機可收聽一些頻道，此時若先收聽「少年雷德」的節目後，才會發生紅蘭與大神的以下對話情節。紅蘭問大神是愛森克萊特的機體較強還是光武．改…

對象	選項	信賴
紅	愛森	–
	光武	紅↑
	不答	–

不過當大神與堇通訊時，康娜中途插播進來（若選擇先與康娜通訊，則堇插播進來），兩人爭著與大神講話，於是問大神比較想跟誰講話…

對象	選項	信賴
堇、康、愛	堇	堇↑康↓
	康	康↑堇↓
	愛	愛↑堇↓
	不答	–

不過只要再與剛剛信賴度下降的人通信一次，就可將信賴度加回來。與瑪麗亞通信時，瑪麗亞問大神今天如何…

對象	選項	信賴
瑪、愛	啊啊	瑪↑
	活潑	瑪、愛↓
	我也（時間過半）	–
	不答	–

頻率備忘錄

紅蘭	13700	瑪麗亞	13900
康娜	14000	堇	13800
「少年雷德」	13510		
帝都新聞台	13560		



▲新人雷尼相當沈默。



等時間快到12點時，大神與愛麗絲回到後台。此時愛麗絲提議一起到二樓陽台迎接新人。

對象	選項	信賴
 愛	好啊	愛↑
	到玄	—

不過兩人卻因聊天而沒注意新人已經來了。於是愛麗絲急急忙忙地從扶手滑下去，沒想到卻與櫻撞個正著；正在危險之際，愛麗絲被一個帥氣的男孩接住了。原來這名男孩正是新人－雷尼，與織姬一樣都是來自星組，不過不論大神如何跟他打招呼，他都沒有什麼反應。當大神將他接到後台後，將他介紹給其他隊員。雷尼的姓是…

對象	選項	信賴
 織	…拉什	織↓
	…拉賽	織↓
	…拉瑟	—
	不答	織↓

此時，剛剛大神遇到的那名女孩也出現了。原來她名叫早紀，是由陸軍調派來擔任米田的祕書。不料正當宴會準備開始時，急切的警鈴聲打斷了宴會的進行。



▲一聽到警鈴聲雷尼的神情完全變了樣。

大夥聚集作戰室商討作戰對策，米田請大神決定翔鯨丸所要採的作戰方式。若選擇重視攻擊，翔鯨丸會於空中做密集的射擊支援；而選擇重視防禦的話，翔鯨丸則會於空中投下可回復蒸氣的壓縮蒸氣，使用前必須先將外面的包裝打破才可使用。



▲雷尼與織姬同屬星組，故兩人的制服與其他人不一樣。

出發前櫻請大神下達出擊命令…

對象	選項	信賴
 全體	帝國	全↑（除雷尼外）
	雷尼	—

戰鬥行動A

●戰鬥地點：鶯谷
●敵　機：大日劍



▲敵機大日劍。

在此戰中，雷尼會先從後方進攻將木食擊退。大神先命他將後方攻擊力強大的蒸氣火箭毀掉，以防造成隊員損傷。待所有敵機全數殲滅後，金剛操作的大日劍會出動，所有人員集中火力以必殺技攻擊即可。

待戰鬥行動勝利後，愛麗絲見到附近團圓的小孩與他們的父母，臉色黯然地先行離去。

（戰鬥行動A end）

戰鬥勝利之後，櫻前來告知大神繼續舉行雷尼的歡迎會…

對象	選項	信賴
 櫻	好，	櫻↑
	真麻	櫻↓
	不答	—

來到沙龍之後，愛麗絲將其父親給她的糖果分送給大家，大神問她喜不喜歡她的爸媽…

對象	選項	信賴
 愛	太好	—
	我和	—
	織姬（時間過半）	—

不知為何地織姬竟憤怒起來，還譏笑愛麗絲喜歡黏著爸媽不放；愛麗絲一聽相當生氣，結果再次演出大暴走！當大神回過神來時，愛麗絲已經獨自離開沙龍…

對象	選項	信賴
 織	找愛	—
	向織	織↓
	不答	—



接下來的時間可分為兩部分，前半部份的事件一定要在10:30以前才會發生。

10:30以前

在後台遇見織姬…

對象	選項	信賴
 織	跟她	—
	躲起	織↓
	不答	—

大神詢問織姬…

對象	選項	信賴
 織	在找	織↓
	夜間	—
	不答	—

接著又在一樓大廳遇見櫻…

對象	選項	信賴
 櫻	白天	—
	偶爾	—
	這麼（時間過半）	櫻↑
	不答	—

大神到地下室尋找愛麗絲，無意見卻發現織姬正在沐浴…

對象	選項	攻略
 織	身體	繼續以下
	趕快	跳過以下選項

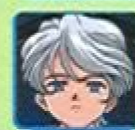
大神不由自主地進入沐浴室，卻被她發現了…

對象	選項	信賴
 織	狡辯	織↓
	逃跑	—



▲幸運偷窺到織姬出浴的畫面。

在二樓陽台遇見雷尼…

對象	選項	攻略
 雷尼	跟他	被摔一跤
	離去	—
	玩「我是誰」	性格轉軟；被摔一跤
	不答	—

接著大神回隊長室，打開通訊機與紅蘭對話，此時她正好與菫在通話。紅蘭問起今日與金剛一戰…

對象	選項	信賴
紅	意外	紅↑
	很艱	—
	因為	—
	不答	—

中斷連線後，再次與菫通訊，不過看菫一臉睡意…

對象	選項	信賴
菫	啊啊	—
	是來	菫↑
	是惡	—
	不答	—

與康娜通話時，見她一臉睡意…

對象	選項	信賴
康	通訊	—
	道歉（時間過半）	康↑

此時不要與瑪麗亞通話，否則信賴度會降低。接著10點30分一到，不論大神身在何處，早紀一定會出現，要求大神與她單獨相處；若答應其性格轉軟，反之則轉硬，不過不管如何選擇，一定會被早紀拉到大道具間。

早紀突然要大神抱她，同樣地若答應她性格轉軟，不過待會櫻出現其信賴度會大幅下降。接著早紀突然跌倒，要大神替她揉揉，建議完全不動等時間過去，否則櫻的信賴度也會大幅下降。

等早紀站起來後，櫻出現並質問大神為何沒有幫忙尋找愛麗絲，然後氣呼呼地離開了，只要剛剛未做虧心事，櫻的信賴度就不會下降。



▲早紀跌倒時對她毛手毛腳她不會反抗，但櫻的信賴度會降低。

期間遇到雷尼兩次，不過不論跟他說什麼，都不會影響其信賴。此時突然出現大神的同學加山，並告訴他要找的東西在閣樓上，在那裡果然發現了愛麗絲。



▲如果方才未做虧心事，櫻只會生氣但信賴度不會下降。

大神找到愛麗絲後，她想起尚未回信給她父母，於是要求到大神房中寫信。愛麗絲要大神對其父母自我介紹…

對象	選項	信賴
愛	帝國	—
	戀人	愛↑
	剪票	—
	不答	—

說起愛麗絲…

對象	選項	信賴
愛	健康	—
	成為	愛↑
	任性	愛↓
	又暴	愛↓

他向愛麗絲的父母表示，會對愛麗絲…

對象	選項	信賴
愛	保護	—
	幸福	愛↑
	變成	—
	不答	—



▲愛麗絲到大神房中寫信給她父母。

愛麗絲談到她傷心的過去…

對象	選項	信賴
愛	說些	愛↑
	鼓勵	—
	不答	—



▲愛麗絲的睡臉相當可愛。

大神告訴愛麗絲，她是花組中最重要的夥伴，讓愛麗絲的信賴度也隨之增加。愛麗絲想在大神房中過夜…

對象	選項	信賴
愛	嗯，	愛↑
	這樣	—
	不答	—

醒來後，愛麗絲表示做了一個夢…

對象	選項	信賴
愛	怎樣	—
	我也做夢	—
	我也夢到愛（時間過半）	愛↑（請選此項）
	要不	愛↑

早餐時，米田和早紀一起去陸軍部，並順便幫愛麗絲寄信。此時忽然警鈴大作，於是下達作戰令…

對象	選項	信賴
全體	帝國	全↑
	愛麗	愛↑
	演出	愛↑

戰前先擬定作戰計畫…

對象	選項	信賴
全體	快速	—
	看看	得知敵情（請選此項）

根據帝擊諜報部－月組收集的資料，敵人的目的是建設戰略據點，此時作戰目標則是將印上記號的特定資材破壞。

然而就在他們作戰期間，照常到陸軍部的米田準備回帝劇途中，竟遭不明人士狙擊射殺！



▲米田在陸軍部前遭人狙擊。

戰鬥行動A

●戰鬥地點：澀谷
●敵　機：智拳



▲敵機智拳。

根據資料顯示，只要破壞「藍色之印」的資材即可，「紅色之印」內藏有敵機，故不要破壞，而「白色之印」中則有補給蒸氣站。當他們將地圖上全部目標殲滅後，由木食駕駛的敵機智拳出現，他會不斷地分出四部小型機圓空來攻擊，因此必須速戰速決。

當大神站在愛麗絲身邊時，愛麗絲詢問大神她的信是否可以寄到…

對象	選項	信賴
 愛	是愛	愛↑
	充滿	愛↑


▲愛麗絲與大神的合體技可看到愛麗絲變成大人的模樣。

（戰鬥行動B end）

戰鬥勝利後，接到早紀的通訊，大家才得知米田中槍之事，並立刻趕到醫院…


▲米田中彈後情況相當危急。

第3話 啊、相親

一行人來到醫院，早紀告訴大神米田的情況相當惡劣，於是大神進入病房探視他。回帝劇後，所有隊員心情都很低落地回房間，身為隊長的大神於是準備各自安慰他們。在二樓大廳見到愛麗絲，因為米田之事正在難過…

對象	選項	信賴
 櫻、愛	鼓勵	櫻、愛↑（請選此項）
	幫她	櫻、愛↑
	不答	－



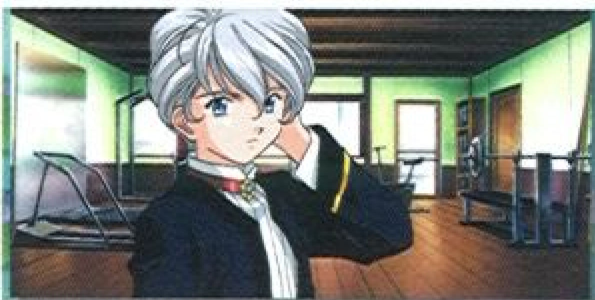

▲愛麗絲因為擔心米田的事非常難過。

來到中庭後，又遇見哭泣的愛麗絲…

對象	選項	信賴
 愛	跟她	愛↑
	不答	－

在鍛練室中遇見雷尼，他對此事表示失望…

對象	選項	信賴
 雷	你說	－（請選此項）
	的確	－


▲在雷尼眼中只有戰鬥沒有所謂的感情。

而後又在更衣室看到雷尼的衣服，於是大神對著浴室問…

對象	選項	信賴
 雷	水的	－
	到其	－
	我也（過半出現）	進入以下"特殊事件"

特殊事件

若選擇也一起去沐浴…

對象	選項	信賴
 雷	擦背	發現雷尼是女的
	浸浴	－
	唱歌	－


▲大神在幫雷尼擦背時竟發現雷尼是女的。

大神驚慌地逃到更衣室，此時雷尼出現…

對象	選項	信賴
 雷	剛剛	－
	雷尼	－
	被這（過半出現）	－（請選此項）
	再次	雷↓

（特殊事件 end）

大神先在陽台遇見哭泣的櫻後，走到經理室，又見到櫻正在看著米田與她父親的合照…

對象	選項	信賴
 櫻	嗯，	－
	也許	－
	把手	櫻↑

大神先到販賣部購買劇照，接著在舞台見到櫻正在擦舞台地板…

對象	選項	信賴
 櫻	好好	櫻↑
	要幫	櫻↑

在閣樓遇見織姬獨自一人喃喃自語，與她交談後便會離開。回到房間後，大神利用通訊機與紅蘭和瑪麗亞連線，兩人對於米田的狀況都非常關心…

對象	選項	信賴
 紅、瑪	別擔	瑪↑
	說不	紅↑

剛關掉通訊機（只要3點一到就會遇見）就見到霞慌慌張張地跑過來告訴大神，原來支持花組的財團停止一切經濟援助，詢問大神有何對策。無論怎麼選都不會影響劇情，不過建議選第一項。



▲霞慌慌張張地跑來告訴大神原來支持花組的財團停止一切經濟援助。

當大家聚集在舞台商討對策時…

對象	選項	信賴
櫻、愛、織	明朗	全↑，性格轉軟
	讓大	櫻、愛↑
	不答	織↓

正當大家擔心無人可以飾演「李爾王」一角時，康娜正好從沖繩回來了！在他們練習的中場休息時間，康娜找大神到中庭陪她練空手道…

對象	選項	信賴
康	如果	康↑
	饒，	－



▲康娜開朗的個性讓大家的練習相當順利。



▲康娜一回來就想跟大神過招。



▲康娜的願望就是要超越父親變得更強。

●上段防禦…

對象	選項	信賴
康	頭部	康↑
	身體	康↓
	腳部	康↓

●中段防禦…

對象	選項	信賴
康	頭部	康↓
	身體	康↑
	腳部	康↓

●上段攻擊…

對象	選項	信賴
康	蹲下（過半消失）	康↑
	跳	康↓
	頭部	康↓

●下段攻擊…

對象	選項	信賴
康	蹲下	康↓
	跳（過半消失）	康↑
	頭部	康↓

●上下段攻擊…

對象	選項	信賴
康	蹲下	康↓
	蹲下後（過半消失）	康↑
	腳防	康↓

夜晚大神準備巡邏前，忽然接到堇的訊息，問他堇重要還是帝國華擊團重要…

對象	選項	信賴
堇	堇	堇↑
	帝國	堇↓
	不答	堇↓

接著她竟匆匆一句：「永別了！」便結束通訊，讓大神十分擔心她的情況。



▲堇匆匆一句：「永別了」讓大神十分擔心。

而場景轉到黑鬼會基地，原來財團停止經濟支援正是黑鬼會的陰謀，此時他們準備派出土蜘蛛攻擊帝國華擊團。



▲黑鬼會中的土蜘蛛。

第二天大夥繼續練習，一旁的大神有點在意昨晚堇的神情。康娜見大神深思，便向他詢問…

對象	選項	信賴
康、織、櫻	岔開（時間過半）	康↑
	說出	織、櫻↓

不久由里跑來告訴大神，堇要結婚了！神崎家族準備利用堇的婚姻，作為繼續經援帝劇的條件。得知此事的康娜問大神該怎麼辦…

對象	選項	信賴
康、櫻、愛	去救	康、櫻、愛↑
	去祝	康、櫻、愛↓



▲織姬跟堇一樣是個不夠坦白的女孩。

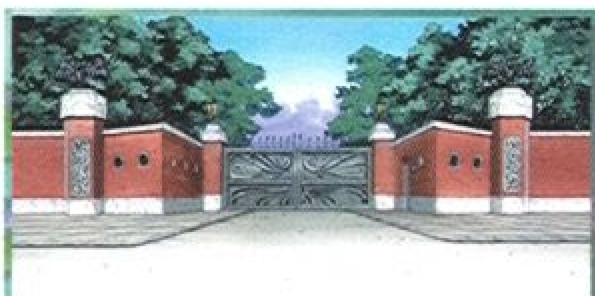
到了神崎家門口準備進去救人…

對象	選項	信賴
康	呼叫	－
	強制	－
	下次	康↓

康娜打算將門踢破，大神連忙制止。正當大家苦無辦法進入時，門竟從內部被打開了，此時加山也出現了，並要大神趕緊進去救人。進入神崎家花園時，大神決定往玄關的方向前進。到府內後，大神遭受對方上段攻擊…

對象	選項	信賴
康	頭部	康↑
	身體	康↓
	蹲下（過半消失）	康↑





▲管家將神崎家的大門深鎖以防止花組的人前來阻礙。



▲一伙人殺入神崎府中。

此時在花園中其他組員也開始戰鬥…

對象	選項	信賴
	這裡	櫻、愛↑
	手下	織↑
全體	還是	康↓



▲櫻她們牽制住神崎家的打手，要大神與康娜趕緊進去救人。

在戰鬥中大神受了傷，於是康娜替他包紮…

對象	選項	信賴
	謝謝	康↑
	真沒	–
康	不答	–



▲康娜的包紮雖然醜，不過可別嫌人家沒用喔！

當兩人衝進客廳時，堇一見到大神信賴度馬上提高。面對堇爺爺的提出停止經援的威脅，堇問大神該怎麼做…

對象	選項	信賴
	帶堇	堇、康↑
櫻、愛	自己	–

這時花組副司令，也是菖蒲小姐的妹妹藤枝楓出現，以華擊團副司令的身分支持大神。她並將光武運來此處，原來她已得知黑鬼會攻打過來了！

對象	選項	信賴
	掃蕩	–
全體	確保	–（請選此項）



▲堇選擇追求自己的理想。

選擇第一項的目標是打倒所有敵人，行動上較困難。選擇第二項只要撐到所有人員避難完畢即可。

戰鬥行動

●戰鬥地點：神崎府
●敵　機：八葉



戰鬥中堇問起自己所作的事…

對象	選項	信賴
	妳真	堇↑
	那就	–
堇	我也	–

若與康娜施展合體技時，她問大神如果這次是相親的是她，大神會來幫她嗎？

對象	選項	信賴
	當然	康↑
	我會	–
康	我去	–

作戰目標（視以上選擇而定）完成後，其頭目土蜘蛛出現攻擊，隊員們盡量不要站在一起，容易被一次攻擊。

（戰鬥行動B end）

時序進入夏季，入院的米田也漸漸康復。這天大神與櫻一同去探望米田。櫻穿了一件與平日不同的衣服，並詢問大神的看法…

對象	選項	信賴
	很適	櫻↑
	平時	櫻↓
櫻	不答	櫻↑



▲康娜與大神的合體技。



▲非常熱鬧的勝利姿勢。



▲堇與康娜還是一樣互不相讓。



▲櫻難得換了一件新衣服可得要好好稱讚一下。

準備進醫院時，見到一輛飛馳的車朝著一隻過馬路的小狗衝過來！此時請選擇唯一出現的選項。



▲一輛車朝著小狗衝過來。

第4話 混亂！火焰裡的藝妓女孩

此時車上的陸軍軍官下車找碴，並要大神報上名字。

對象	選項	影響
全體	我是	－
	沒必	－（請選此項）



▲大神千鈞一髮之際救了小狗一命。

由於對方態度惡劣，對方上前準備修理大神…

對象	選項	信賴
櫻	抵抗	－
	不答	櫻↑

由於大神不想讓米田惹麻煩，於是選擇不還手乖乖被揍，直到對方有人下車要他們住手。他是現任陸軍部長京極慶吾，似乎認識櫻的父親，不過卻對她父親的死說得一文不值，讓櫻十分憤怒。

待一幫人走後，大神希望櫻對於剛剛發生的事情向米田保密。兩人進入病房後，卻看進他的同學加山從裡面出來，向他詢問為何來找米田，他卻怎麼樣都不說。



▲京極慶吾將櫻父親的死說得一文不值。



▲櫻無法原諒如此羞辱她父親之人。

進病房後，米田對於大神臉上的傷有些疑惑；正當大神想敷衍過去時，紅蘭此時回來了，她也對大神臉上的傷十分好奇。最後櫻忍不住將剛剛發生的事說出來，米田要大神與櫻對於京極慶吾多忍耐些，不要中了他的挑撥。



▲紅蘭終於從花屋敷回來了。

臨走前，米田將大神一人留下，並將他的愛刀「神刀滅卻」交給他。三個選項都不會影響劇情，不過若選第二選項可讓大神性格轉硬。



▲米田將他的愛刀「神刀滅卻」交給大神。

大家走出醫院後，發現剛剛那隻小狗跟著大神走。櫻問大神是否能將牠帶回帝劇…

對象	選項	信賴
櫻、紅	沒問	櫻↑紅↑
	那樣	－
	如果	－
	不答	－



▲小狗想跟著牠的救命恩人走。



▲若稱讚雷尼的衣服她會難得地提高信賴度。

回帝劇沙龍後，大家都搶著替牠取名字。每個人除了第一選項是自己取的名字之外，第二選項是考慮一下，第三則是讚美她的衣服，其中櫻、康娜、愛麗絲、雷尼（前提是必須已知她是女孩）信賴度會增加，紅蘭不會；至於織姬與堇則是必須先前未稱讚過任何人，她的信賴度才會增加，否則反而會減少，至於小狗的名字不會影響劇情。與大家聊完後，紅蘭要大神於4點去找她…

對象	選項	信賴
櫻	知道	紅↑
	抱歉	紅↓
	不答	－

由於還有一個小時的時間，大神可先四處走走。以下事件不一定全部都要執行，選擇玩家想要的即可。事件可分為3點半以前發生，以及3點半至4點發生，每個事件約5分鐘。

3點半前一

大神在更衣室發現櫻的衣服…

對象	選項	影響
櫻	身體	個性轉軟；進入以下選項
	趕快	－

進入浴室後，隱約可見櫻在洗澡的樣子。櫻想到今天大神稱讚她，信賴度也隨之提高，忽然櫻發現外面有人…

對象	選項	信賴
櫻	狡辯	櫻↓
	逃跑	－
	跟她（時間過半）	櫻↓

接著在地下機庫遇見紅蘭…

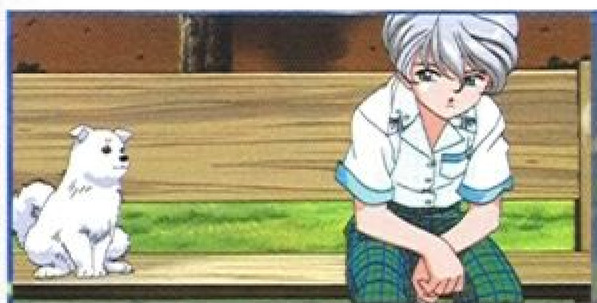
對象	選項	信賴
紅	妳真	紅↑
	妳能	－
	不答	－

在廚房中又看到康娜，她表示要煮東西給大神吃…

對象	選項	信賴
康	看起	康↑
	我覺	康↓
	不答	－



在中庭遇見雷尼，此時小狗也跑了過來，大神問他為何不跟小狗玩，不過無論如何選擇，信賴度不會提高。



▲小狗似乎很喜歡雷尼。

在舞台遇見堇，她表示能站在舞台太好了…

對象	選項	信賴
堇	我是	堇↑
	真的	－
	從今	－
	不答	堇↓

接著在音樂室見到織姬。織姬問大神是否會做配樂…

對象	選項	攻略
織	好，	進入小遊戲
	哈哈	－
	不答	進入小遊戲

學鋼琴？

用＃記號或b記號將音符調到適合的顏色位置。此遊戲最高分400分，最多只能錯5次，若得到最高分，織姬的信賴度會升高很多，不過若多於200分，她的信賴度也會稍微提高。



▲與織姬進行「學鋼琴」的小遊戲。



▲調整升降符號讓音符進入同顏色的方框中。

小遊戲結束

3點半之後─

大神來到餐廳與比賽康娜吃飯，此時為Double Lips，依序為鍋亞強普魯、白飯、茶，共重複選擇三次，必須在時限內完成才行。若能在時限內完成康娜的信賴度上升。此事件費時10分鐘。



▲即使僥倖成功也會輸給康娜，因為她在這段期間吃了6人份。

接著在中庭遇到櫻，她要大神幫她練劍…

對象	選項	攻略
櫻	好，	進入小遊戲
	太麻	－

面對明天，斬！

（小遊戲）

當稻草飛出時，按A、Z、X鍵分別代表黃、紅、藍三方向的劍法，來指揮櫻砍中稻草。若第一刀未砍中時，可趕緊再使用其他兩方向的劍法來補救。稻草共20束，隨著砍中的多寡來加分，櫻的信賴度亦會隨加分多寡而有所變化。



▲與櫻進行小遊戲，要正確地砍中飛出的稻草束才行。

小遊戲結束



到了後台見到織姬在休息，她對於「榻榻米」這個東西已漸漸不會覺得奇怪了…

對象	選項	信賴
織	大概	織↑
	明明	－

若大神尚不知雷尼是女的，則會發生以下事件。大神見到雷尼裸體站在泳池邊，正打算警告他這裡都是女孩時，竟發現雷尼是女的！大神奪門而出後，接著又回泳池邊跟雷尼說話，並稱讚雷尼很可愛。

在樓梯前遇到愛麗絲，她表示7月5日是她的生日，並問大神她的年齡是…

對象	選項	攻略
愛	11歲	愛↓
	12歲	愛↑
	13歲	愛↑

此事件在3點半前就會發生，不過以下詢問生日之事件，則一定得在3點半以後選擇才會跟著發生。大神考慮要送愛麗絲什麼禮物，無論選擇送哪一樣信賴度都會上升，不過若完全不選擇不會改變。

在沙龍遇見堇正在喝茶，堇考大神俄羅斯茶裡放的是什麼，原先出現的三個選項都不要選，等所有選項都改變後再選擇果醬，堇的信賴度才會增加。

堇要大神跟著她學學茶道…

對象	選項	攻略
堇	倒入	－
	注入	－（請選此項）



▲想必第一次出現的選項不會有人選吧。



在閣樓遇見織姬獨自一人喃喃自語，此時會出現唯一選項，若不選擇而讓時間過去，會讓織姬的信賴度大幅下降。

4點整到後，大神來到紅蘭的房間。紅蘭向他說出自己的身世，並表示絕不能放過襲擊米田之人。接著她交給大神一個黑色的球，正當大神感到好奇時出現唯一選項，不過不管大神選不選黑球都會爆炸！而紅蘭的信賴度都會增加。



▲紅蘭的出生年代大約是在辛亥革命時。



▲對紅蘭來說米田就像她父親一樣。



▲紅蘭發明的東西總會不定時地爆炸。

此時黑鬼會的人正在開會，從他們對話看來，他們的幹部「水狐」似乎已混入華擊團中，且他們準備要解決一個名為「山口和豐」的人。當天晚上大神正在巡邏時，愛麗絲和康娜前來敲門，告訴大神由於早紀向櫻和紅蘭透露今晚京極慶吾的行程，於是她們前往找他算帳。

大神來到此料理亭找二人，卻被山口拉到他房間，並詢問他的來意。不料沒多久忽然料理亭遭人縱火，紅蘭想起自己喪生於火窟的家人，氣得衝入火場要揪出元凶。大神在房門口遇見櫻，並告知他紅蘭失蹤的消息…

對象	選項	信賴
櫻	我去	櫻↑
	我們去救紅蘭	－
	我們趕快逃命	櫻↓



▲紅蘭與櫻扮成藝妓的模樣混入料理亭中。



▲兩人被客人騷擾。



▲紅蘭拿「煙霧君」大鬧料理亭。



▲大神對山口解釋來意。

找到紅蘭後，她已完全失去理智，不聽大神的勸告…

對象	選項	攻略
紅	打醒	紅↑
	不答	－



▲紅蘭完全失去理智。



▲大神一巴掌打醒紅蘭。

接下來的逃走方向依序是：右、正、右、左，若在時限內逃出的話紅蘭的信賴度提高。此時遭遇敵人，於是大神下達作戰計畫…

對象	選項	攻略
	誘敵	全力應戰
	護衛	保護山口

戰鬥行動

●戰鬥地點：紳川
●敵　機：五鈷



▲敵機五鈷。

在紅蘭第一次行動時，會問大神還記不記得她的機組屬於什麼型…

對象	選項	信賴
紅	前方	紅↓
	後方	紅↑
	自爆	紅↑

若選擇護衛作戰，在紅蘭第二次行動時會有感而發地表示，科學家的發明也為人類帶來不少禍害…

對象	選項	信賴
 紅	一定	紅↑
	只是	—
	沒什	—

作戰途中康娜（護衛作戰改為菫）會問大神要不要改變作戰方式，此由玩家自行決定。待山口成功脫逃後，黑鬼會的火車終於現身，並在附近安置炸彈，準備將此夷為平地。不過此時瑪麗亞出現，破壞了引爆裝置，使得士氣為之一振。當大神與瑪麗亞站在一起時，所出現的三個選項都不要選擇。



▲小心火車的必殺技攻擊範圍相當大。

（戰鬥行動 end）

戰爭後過了幾天，山口盛裝來到劇院，原來他正是海軍部長山口和豐，為了感謝華擊團的協助，答應動用海軍力量給予協助，使華擊團的財務問題獲得解決。



▲山口盛裝來到劇院，並答應動用海軍力量給予帝劇經濟上的協助。

暑期公休假期得前一天，椿忽然說下個月有任務，要大神關照販賣店的工作，至於什麼任務卻無人知道。

第5話 既喜悅又害羞的暑假

在米田的歡迎會上，他稱讚瑪麗亞的衣服，並反問大神的意見…

對象	選項	信賴/影響
 瑪	真適	瑪↑（較高）
	帥氣	瑪↑
	美麗	瑪↑；性格轉軟

米田宣布要送花組熱海4天3夜的溫泉旅行，早紀會跟著去；而楓則表示要留守，並交代大神要帶著影像傳送機一起去。第二天早上9點，大神有1個小時的時間可以自由行動，以下所有事件均耗時5分鐘，請玩家自選：

9點半前發生之事件

大神往櫻花的房間移動，卻先遇上了紅蘭（此事件不耗費時間）。

大神敲了瑪麗亞的房門後，瑪麗亞請大神進去，此時可調查她的房間。瑪麗亞問大神是否有寫日記的習慣…

對象	選項	信賴
 瑪	是的	瑪↑
	不，	—
	三天	—

此時若將游標移到日記上，大神會企圖想偷看瑪麗亞的日記，瑪麗亞的信賴度也會隨著降低；若調查她的床幾次後，大神也會想入非非，讓瑪麗亞信賴度降低。

接著去敲菫的房門，菫請大神進去。菫表示要帶枕頭去，否則會睡不著，並問大神是否有這樣的習慣…

對象	選項	信賴
 菫	我能	菫↑
	不！	—
	我是	—

接著發現康娜還在睡，原來她昨晚在鍛練身體，卻累得睡著了…

對象	選項	信賴
 康	實在	—
	妳是	康↑
	啊，	—

到地下機庫後，發現紅蘭正在整修光武…

對象	選項	信賴
 紅	好好	紅↑
	過分	紅↓
	這衣	—

她提到建造光武的鋼材源自美國，具有防禦妖力的作用…

對象	選項	信賴
 紅	那真	—
	這…	—

紅蘭告訴大神9點半後會到中庭採收蕃茄。

到中庭後，看到雷尼又坐在椅子上發呆，不過不管說些什麼，她都不會有反應。敲櫻房門時，她會問大神喜歡什麼顏色；若發生此事件，且櫻的愛情度一直維持在前五名內，在第七話中大神會得到櫻親自織的圍巾，顏色與玩家選的相同。

到一樓大道具間看見早紀，她問大神洗溫泉的目的是什麼，選項結果並不會影響劇情，不過若選擇第一項，可讓大神性格轉硬。

9點半後發生之事件

到2樓書庫會碰到菫，她正傷腦筋不知道帶什麼書去看…

對象	選項	信賴/影響
 菫	小說	菫↑（較高）
	帶與	—
	時刻表	菫↑；性格轉軟

接著到中庭可遇見紅蘭正要採收蕃茄。

對象	選項	信賴
 紅	嗯，	紅↑；進入小遊戲
	我現	—



鳥！（小遊戲）

紅蘭請大神用無害的煙霧彈趕走偷吃蕃茄的烏鴉。以方向鍵或滑鼠控制方向，Z鍵或滑鼠左鍵發射煙霧彈。煙霧彈由紅蘭補給，不過補給的速度較慢，必須省著用。遊戲得分會影響紅蘭的信賴度高低。



▲打的鳥數與蕃茄剩餘數量都會影響分數高低。

小遊戲end

到經理室後，會見到米田與瑪麗亞。米田交代大神好好照顧花組隊員…

對象	選項	信賴/影響
瑪	是的	瑪↑
	我會	瑪↓
	沒問	－

10點整前發生之事件

（包含10點）

大神到織姬房間敲門，敲了兩次卻完全沒反應，原來織姬仍睡得不醒人事…

對象	選項	信賴/影響
織	大聲	織↑
	莽撞	織↓
	靜靜	－

此時若再去敲織姬的門，織姬終於出來應門…

對象	選項	信賴/影響
織	睡過	織↓
	以後	織↓
	怎麼	－

到地下室倉庫時聽到牆壁有聲音，此時會出現選項，不過無論怎麼調查，都不會有任何收穫。（此事件要到第六話才會恍然大悟。）



▲倉庫內竟有敲打的聲音。

到了10點整必須走到一樓玄關，否則就會遲到；不過頂多只是會被楓唸兩句，不會影響信賴度，楓會要大神將通訊機帶著以便聯絡。此時米田表示，已經請人在花組旅行期間坐鎮在帝劇之中，不過竟是一群自稱「帝國華擊團．薔薇組」的人妖！



▲若是忘了攜帶影像通訊機會被楓提醒。



▲米田慷慨地租了一輛豪華的蒸氣巴士。



▲人妖薔薇組登場。

在前往熱海途中，愛麗絲會找大神一起玩「大富豪」遊戲…

對象	選項	影響
全體	好，	進入小遊戲
	教我	櫻教大神遊戲規則
	我不	－
	不答	－



大富翁（小遊戲）

遊戲方法類似「大老二」，其遊戲結果不會影響信賴度。



▲每局結束都會將每個人的得分排列出來。

小遊戲end

遊戲結束後，車子也快到熱海；此時紅蘭拿出「伴奏君」準備點音樂，不料一按開關後立刻自爆。在喧鬧聲中一行人來到熱海。

康娜一看到海，便問大神要不要去海邊走走…

對象	選項	信賴
康	既然	康↑
	想休	康↓
	不答	－



▲一行人所居住的「劍綠園」。

到了海邊後，紅蘭問大神到海邊最想做什麼…

對象	選項	信賴
全體	游泳	康、櫻↑
	日光浴	織、堇↑
	切西瓜	紅、愛↑
	不答	－

等大家都走了以後，神出鬼沒的加山又出現了；不過不管大神如何問他，他都會將話題岔開。



▲神出鬼沒的加山又跟來了。

到了晚上大家在吃晚餐時，織姬看到桌上的生魚片卻不知道怎麼吃…

對象	選項	信賴
 織	直接吃	織↓
	沾醬	織↑
	觀賞用	織↓
	給我（過半出現）	—



▲超豪華的晚餐。

吃完飯後，織姬詢問她的房間在哪；瑪麗亞告訴她大家必須睡在一起，織姬卻以為大神也要一起睡；大神正要解釋時，早紀忽然說大神也可以跟大家一起睡！此時出現的選項對信賴度不會有影響，不過若選擇第二個，可讓大神性格硬度。

當瑪麗亞要大家就寢時，紅蘭卻提議打枕頭戰。開打後，大神可選擇幫任一組女孩子擋住攻擊，將可提高該組隊員之信賴度，不過對於織姬和早紀無效，發呆則沒有影響。

選項A	1櫻	2愛麗絲	3康娜。
選項B	1菫	2紅蘭	3瑪麗亞。
選項C	1織姬	2雷尼	3早紀。



▲枕頭戰開打！

當大家打得正高興時，康娜卻不小心將紙門打破；瑪麗亞指責大家玩得太瘋了，並問大神為何不管管大家，接著出現的選項對劇情都沒有影響。

到了半夜時，大神半夢半醒間忽然發現有人在叫他，睜開眼一看發現是菫…

對象	選項	信賴
 織	有什	—
	作惡	—
	這個	菫↓
	不答	菫↑

原來菫想邀大神明天一起去海邊玩，不料還沒講兩句話，就發現其他人虎視眈眈地站在門邊，櫻要大神在此時表態…

對象	選項	信賴
 櫻、菫、瑪	裝傻	櫻↓
	裝睡	菫↓
	生氣	瑪↑
	不答	—



▲一群人虎視眈眈地站在門口。

第二天一早大家準備分3組去玩。此時出現選項已決定要跟誰去玩…

對象	選項	信賴/攻略
全體	海邊	菫、愛、雷（尚不知是女孩則無效）↑：至攻略A1
	山上	康↑：至攻略A2
	旅館	櫻、瑪↑至攻略A3

支線劇情A1

與菫、愛麗絲和雷尼到海邊後，菫卻重心不穩快掉入海中…

對象	選項	信賴
 菫	去救	—
	不答	—

不管救不救她都會掉入海中，大神抓到菫上半部的泳裝後，不識好歹地跟她開玩笑，結果被打了一耳光，還被埋在沙灘上，而愛麗絲與雷尼也趁機整大神。



▲慌亂中大神抓到一截菫的泳裝。

以下事件若尚不知雷尼是女孩則不發生。大神迷迷糊糊地睡著了，醒來後第一次看到雷尼穿泳裝…

對象	選項	信賴
 雷、菫	啊…	雷↑
	可愛	雷↑（較高）
	這個	菫↓

（A1支線 end，進入主線）

支線劇情A2

大神與康娜、織姬去爬山，在山上發現一條小溪，於是衆人就在溪邊戲水。大神在抓魚時，魚從手裡滑掉正好掉在織姬身邊，嚇得織姬跌坐在溪中。不過接下來不管如何選，信賴度都不會增加，而且大神還會被織姬踢到水裡。



▲大神不慎讓魚從手裡滑掉，正好掉在織姬身邊。



▲織姬一腳將大神踢到水裡。

（A2支線 end，進入主線）

支線劇情A3

大神正在泡溫泉時，忽然聽到櫻等人的聲音，原來這個澡堂是男女混浴的！大神決定先潛到池裡。不久會不斷出現唯一浮上來的選項，前兩次出現時先不要選，等第三次出現再選；若前兩次立刻選或拖太久以致於昏倒的話，瑪麗亞的信賴度都會下降。



▲大神正在泡溫泉時，不料其他女生也進來了。



▲雖然痛苦，可不要心浮氣躁地浮上來。

（A3支線 end，進入主線）

主線劇情

到了晚上櫻提議玩煙火，愛麗絲覺得仙女棒很可愛，並問大神的意見…

對象	選項	信賴
雷、堇	是啊	愛↑
	但是	紅↑


▲愛麗絲覺得仙女棒很可愛。

紅來帶了煙火來，在放第一個煙火時…

對象	選項	信賴
愛、紅、康	球呀	紅↑
	魚呀	愛、康↑
	說什（過半出現）	－
	不答	－

當天晚上大神在泡溫泉時，發現雷尼已經在裡面了，大神趕緊衝出外面；若大神尚不知她是女孩，在替她擦背時就會發現。

第二天大神回到房間準備東西時，瑪麗亞來找大神要他先跟劇場聯絡。

對象	選項	信賴
瑪	好的	瑪↑
	不太	瑪↓
	不答	－

不料怎麼樣都找不到傳送機。瑪麗亞詢問大神該怎麼辦…

對象	選項	信賴
瑪	告訴	－
	我們	－
	別理（過半出現）	瑪↓

為了不讓其他組員擔心，瑪麗亞要大神暫時對此事保密。


▲難得一見櫻換泳裝的模樣。



接下來的事件到11點前發生，事件沒有一定，順序也不會影響劇情。到左邊庭院時，遇見紅蘭正在清理昨晚的煙火。她問有沒有好好利用影像傳送機…

對象	選項	信賴
紅	對，	紅↑
	我是	－

正要去孔雀室時在走廊遇見堇。問大神在這裡印象最深刻的是什麼…

對象	選項	信賴
堇	晚上	－
	煙火	－
	海邊	－
	泳裝（過半出現）	－

走到孔雀室時，早紀問大神為何來此…

對象	選項	信賴
堇	沒有	－
	有東	瑪↑
	有看	－

走到鳳凰室，看到櫻與織姬已經換好泳裝，此時織姬問大神，兩人的泳裝誰比較好看…

對象	選項	信賴
櫻、織	櫻	櫻↑織↓
	織姬	織↑櫻↓
	兩人	織↓
	不答	－

瑪麗亞暗示大神向她們打探影像傳送機的事…

對象	選項	信賴
瑪	有看	瑪↓
	有到	瑪↑
	今天	－

走到更衣室時，遇到雷尼與愛麗絲準備要去泡溫泉，愛麗絲要大神一起來泡…

對象	選項	信賴
瑪、愛	瑪麗	瑪↓
	大家	瑪、愛↓
	現在	性格轉硬

走到門廳時遇見康娜，她問大神準備好了沒…

對象	選項	信賴
瑪	啊啊	瑪↓
	不…	－
	沒關（過半出現）	－

在朱雀室時瑪麗亞問大神的看法…

對象	選項	信賴
瑪	被誰	－
	忘了	－
	這樣（過半出現）	瑪↑

11點整一到，瑪麗亞忽然跑出旅館之外，回來後帶了一塊傳送機的碎片，據說是在海邊撿到的，大神獲知後立刻趕往海邊。

在海邊果然找到影像傳送機的殘骸，瑪麗亞懷疑為何會發生這種事…

對象	選項	信賴
瑪	是為	－
	是惡	－
	為了（過半出現）	瑪↑
	想要	－

他們在附近發現一個洞穴，且洞穴中發現了無線電。忽然有人嘗試與這部無線電聯絡……

對象	選項	信賴
瑪	收訊	瑪↑
	不管	－

沒想到發信者就是黑鬼會的金剛！而他誤將瑪麗亞誤認為是破壞影像傳送機的「水狐」，並問瑪麗亞要從哪裡送來援軍…

對象	選項	信賴
金剛	海路	－（較容易）
	山路	－

大神立刻用無線電通知楓將靈子甲冑送過來。兩人正要通知其他人時，卻發現洞穴漸漸被潮水淹沒；因為瑪麗亞不會游泳，於是要大神先丟下她回去…

對象	選項	信賴
瑪	溫柔	瑪↑
	強烈	瑪↑（較高）
	不答	－

游出洞穴後，瑪麗亞已經溺水昏迷…

對象	選項	信賴
瑪	握手	瑪↑（較高）
	祈禱	瑪↑
	人工（過半出現）	－
	不答	－



▲瑪麗亞假扮水狐與金剛通話。

戰鬥行動

●戰鬥地點：熱海
●敵　機：寶形、大日劍



若先前選擇海路支援，要破壞敵軍的支援行動，必須在3回合內破壞掉海邊的誘導燈；如果選擇的是山路，則必須在3回合內破壞掉山上防止落石的護欄。

當大神與瑪麗亞站在一起時，瑪麗亞會很遺憾，好好的假期變成這樣…

對象	選項	信賴
瑪	而且	－
	下次	－
	好想（過半消失）	瑪↑
	不答	－

如果第二次站在瑪麗亞旁邊，她會問大神累不累，而信賴度也會再升高；站在紅蘭旁邊時，大神會問她去山上好不好玩，紅蘭的信賴度會提高。金剛出現後，他會擋住所有對水狐的攻擊，因此得先解決掉他才行。

（A3支線 end，進入主線）

戰勝後回到劇院召開作戰檢討會。會議之後，楓與大神討論起關於雷尼的事情；原來她最近的作戰表現有些失常…

第6話　雷尼呀，把槍放下

秋季公演的戲碼是「青鳥」，大神前往探視排戲的狀況。不過當瑪麗亞戲中詢問雷尼為何而戰時，她的神情卻顯得怪怪的…

對象	選項	信賴
康、織、堇	幫雷	康↑
	和櫻	－
	不答	瑪、織↑



▲大家都很關心雷尼首次擔任主角的狀況。

不料再次排練時又發生相同的狀況，之後雷尼即逕自離開。此後大神有一個小時的自由時間，不過只要大神到雷尼的房間，就會立刻結束自由行動時間。

5點至5點25分前發生之事件

大神正要往外走時，在後台前遇到一位名叫野野村蕾的女孩，原來她是來接替椿在販賣店的工作。與她談話出現的選項不會影響劇情，不過若選擇第一項，會讓大神的性格轉硬，第二項則轉軟。此事件並不會浪費時間，若一開始往大道具間走的話也會遇到她，但是會浪費5分鐘。

在一樓樓梯旁會遇見人妖三人組，根據他們的消息，可以知道幾名隊友的動向，也明白了在第五話時倉庫牆壁的怪聲，原來就是他們發出的。此事件亦不會浪費時間。



▲可愛又迷糊的野野村蕾暫時接替椿的工作。

走到地下機庫時會遇到堇，她表示最近的行動都被黑鬼會所掌握，問大神有何看法…

對象	選項	信賴
堇	確是	－
	該不（過半出現）	堇↑
	大概	－
	黑鬼	堇↓
	不答	－

接著在2樓書庫遇到瑪麗亞正在看有關青鳥的書，她問大神有關青鳥的含意…

對象	選項	信賴
瑪	生命	瑪↓
	幸福	瑪↑
	金錢	瑪↓
	不答	－

走到小閣樓時，遇到康娜正打算修屋頂。

對象	選項	信賴
康	真是	康↑
	想不	康↑
	康娜	－
	屋頂（過半出現）	康↓
	不答	－

康娜邀大神一起來修…

對象	選項	信賴／影響
康	好！	康↑；進入小遊戲
	現在	－
	高的	－
	不答	進入小遊戲

登山者・登山者

按滑鼠左鍵跳躍、右鍵換人。大神的移動力低、跳躍力高，康娜則相反，需輪流利用二人取得畫面上的釘子。康娜的信賴度會隨著成績高低不同而提昇。



▲遊戲方法類似瑪利歐。

小遊戲end

櫻花大戰2
幽城幻劍錄
瘋狂空間王
魔鬼戰將2
可汗

從右側樓梯上樓或下樓會遇見愛麗絲，她正為雷尼的事在擔心…

對象	選項	信賴／影響
愛	給她	愛↑；性格轉軟
	靜靜	愛↑；性格轉硬
	不答	－

5點半

在5點半準時到達玄關，會看到瑪麗亞正準備出門買應急用品。

對象	選項	信賴／影響
瑪	要不	瑪↑；進入小遊戲
	小心	－

雨中奔馳（小遊戲）

以左、右鍵或Z、X鍵控制傘的方向，要注意刮風的方向與避過路邊水窪，瑪麗亞會根據其衣服濕掉的程度而有不同的信賴度。



▲瑪麗亞會根據其衣服濕掉的程度而有不同的信賴度。

小遊戲end

5點35分到5點40分之間

到更衣室會發現瑪麗亞的衣服；若選擇往浴室走去，會有機會看到瑪麗亞若隱若現的胴體。不久大神想打噴嚏，此時會出現唯一選項，若未選擇會讓瑪麗亞信賴度大幅降低。

接著到鍛練室時，遇到康娜正在鍛練身體。她對雷尼的事也很擔心…

對象	選項	信賴
康	一定	康↑
	很難	康↓
	如果	－
	不答	－

到沙龍時見到堇正在泡茶。堇請大神將茶先沖到杯中…

對象	選項	信賴
堇	很快	－
	慢慢	－
	倒至	堇↑
	不答	－



▲堇持續地教大神泡茶技巧。

5點到5點55分之間

在中庭遇見愛麗絲，她反問大神她正在做什麼…

對象	選項	信賴
愛	跟舞	－
	跟雷	愛↑
	在玩	愛↓
	不答	－

在陽台遇見紅蘭與織姬正在聊天。紅蘭考大神關於「颱風」語言的由來…

對象	選項	信賴
紅、織	日文	－
	中文	紅↑
	英文	－
	不答	紅、織↑



▲紅蘭考大神關於「颱風」語言的由來。

在音樂室遇到紅蘭，她對鋼琴的發音原理非常好奇…

對象	選項	信賴
紅	紅蘭	－
	問織	紅↑（較高）
	把它	紅↑
	不答	－

走進後台時，遇到織姬與櫻正在討論關於雷尼的事情。櫻很擔心雷尼的狀況，不過織姬卻認為沒什麼好擔心的。

對象	選項	信賴
櫻、織	贊成櫻	櫻↑
	贊成織	織↑
	不答	－

以下事件與第五話之事件有關，且如果此事件先發生，則上個後台的事件則不會發生。大神發現櫻門沒關，若選擇偷窺一下或不選，大神會進入櫻的房間中。大神發現櫻似乎正在做什麼，不過卻把它藏在背後不肯讓大神看，並將他推出房間。

若在第五話中未被櫻問及喜歡什麼顏色，則此事件的對話會變成：因為櫻很怕打雷，因為颱風又要來了，故櫻很害怕…

對象	選項	信賴
櫻	啊哈	櫻↓
	不用怕	櫻↑
	晚上	櫻↑
	不答	－



▲櫻很神祕地將東西藏在身後。

接著等6點一到，大神會自動前往雷尼的房間。在談話時，她問大神到底是為何而戰…

對象	選項	信賴
雷	捍衛帝都	－
	正義	－
	找青鳥（過半出現）	性格轉軟
	不答	－

雷尼不滿意大神的答案而將他趕出門。大神回到房間後，神出鬼沒的加山又出現了，他要大神貫徹自己的信念，說完後又消失了。加山才一走，愛麗絲就來敲大神房門，她做了一個花飾要送給雷尼，希望大神陪她去…

對象	選項	信賴
愛	好，	愛↑
	我打	愛↓
	我也	－
	不答	－





▲愛麗絲做了一個花飾要送給雷尼。

愛麗絲將花飾交給雷尼，雷尼很高興地接受了。就在大神回房後，早紀突然出現，原來她正是黑鬼會的水狐！她趁機將雷尼催眠，並將雷尼帶走。



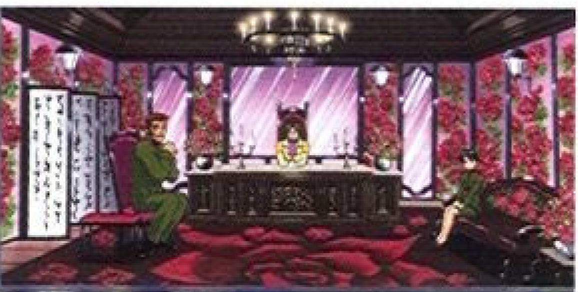
▲水狐將雷尼催眠了。

此時楓從一名神祕人士口中得知早紀為黑鬼會間諜一事，並直覺她會對雷尼不利。10點一到後，大神準備巡邏。

10點半前發生之事件

大神走到櫻的房門口（若白天曾選擇晚上來看她，只要一敲門，其信賴度就會提高。），正要隔著門與櫻說話時，忽然雷聲大作…

對象	選項	信賴
櫻	進去	－
	隔著	櫻↑
	不答	－



▲薔薇組的房間有點誇張。

走到地下機庫，看見紅蘭正在修理光武…

對象	選項	信賴
紅	啊哈	－
	妳也（過半消失）	紅↑
	不答	？？

接著來到更衣室，發現康娜的衣服，若選擇走入浴室可看到康娜出浴的模樣；不過不小心被康娜發現，此時出現兩選項，不論選擇哪一個，康娜的信賴度都會降低，若不回答則頂多被她臭罵一頓，不過信賴度不會降低。

10點30分

當時間一到或是直接去愛麗絲或雷尼房間時，愛麗絲會告訴大神很擔心雷尼，因為她感應到雷尼已經離開了。到她房間時，發現她已經不見了，而此時紅蘭也發現雷尼駕著她的座機出去了。大神覺得事態嚴重，立刻召集其他組員開會。



▲愛麗絲在雷尼房間地上發現送她的花飾。

從楓口中得知，原來早紀就是水狐，並且知道當年雷尼在德國被迫進行實驗的悲慘過去。他們分成四組人馬分頭尋找雷尼，此時楓要大神下達出擊命令…

對象	選項	信賴
全體	帝國	全↑
	一定	愛↑



▲雷尼小時後曾被德軍當作實驗的軍事武器。

出擊後大神與愛麗絲分為一組。愛麗絲用超能力感應到雷尼被水狐操縱，準備向大神展開攻擊…

對象	選項	信賴
愛	去把	援軍第3回合出現
	和我	援軍第5回合出現



戰鬥行動

●戰鬥地點：郊外
●敵　機：寶形



戰鬥行動的前段任務是要說服雷尼，只要讓大神站在雷尼旁邊即可，而雷尼並不會移動；當愛麗絲與大神站在一起時，愛麗絲會問大神記不記得送雷尼花環時的表情…

對象	選項	信賴
愛	真的	愛↑
	愛麗	愛↓
	好像	愛↓

當大神站在雷尼旁邊時，只要在時限內正確回答以下三選項，即可使雷尼甦醒。

A：我不是敵人
B：不答
C：我們是一起作戰的夥伴

若選擇錯誤或未能在時限內回答，只要在下一回合出現唯一選項時選擇，就可讓她甦醒。

水狐會不斷地使用分身術，分辨的方式是本尊的防禦力較高，而分身一擊就倒。

戰鬥中當大神與雷尼站在一起時，雷尼向大神道歉…

對象	選項	信賴
雷	沒問	雷↑
	好痛	－

戰鬥後，雷尼終於擺脫從前悲慘的回憶，成為一個感情豐富的普通女孩，並且在初次公演的「青鳥」中獲得好評。



▲雷尼與愛麗絲主演的青鳥頗受好評。

第7話 季節之外的七夕

控制愛麗絲到她想去的攤位，除了要走到正確的攤位之外，還

對象	選項	信賴
	攤子	進入小遊戲
	連環	看「少年雷德」
	休息	–

帝都的假日（小遊戲）

要避免撞到路人；若撞到會減少體力值，當體力值減至0時遊戲結束。要獲得最高的信賴度，必須獲得1000分以上。



▲愛麗絲的小遊戲。

小遊戲end

接下來（或一開始選擇休息）織姬會邀大神一起去逛逛。走到販賣區的角落，一名自稱到過義大利留學的街頭畫家竟認識織姬，織姬認出這畫家後，臉色大變地離開了。


▲織姬邀大神一起去逛攤子。

回帝劇後，在3點找織姬談話之前，有1小時自由行動的時間。出門前若先前櫻曾問過大神喜歡什麼顏色，她會前來找大神，並送他一條同色的圍巾⋯

對象	選項	影響
櫻	我會	櫻↑（較高）
	謝謝	櫻↑



2點到2點25分之間

在2點15分前走到浴室，會看見愛麗絲正在洗澡；此時若發出聲音或時間超過未選，會大幅降低愛麗絲的信賴度，還會被她用超能力丟到大道具間。在一樓左邊的樓梯遇到紅蘭，她告訴大神2點半時，雷尼會在游泳池用她發明的機器進行訓練，而她在同一時間會與櫻、康娜在中庭烤蕃薯，並邀大神一起參與⋯

對象	選項	信賴
紅	嗯！	紅↑
	因為	–
	對了（過半出現）	進入以下對話a

●對話a

以下對話若上事件未選第三選項則不出現。大神問起紅蘭穿的新衣⋯

對象	選項	信賴
紅	很適	紅↑（較高）
	像個	紅↑
	平常	紅↓

（對話a結束）

在中庭遇到雷尼在這裡坐著，此時小狗又跑來了。不過現在的雷尼已慢慢學會將心打開了。走到陽台見到雷尼正在發呆，她說現在看街道的感覺已經和以前不一樣了⋯

對象	選項	信賴
雷	季節	–
	雷尼	雷↑（較高）
	不答	雷↑


▲雷尼終於敞開心胸接受小狗。



到2樓書庫後，出現選項決定要看的書，而後瑪麗亞進來會問大神看什麼書⋯

對象	選項	信賴
瑪	詩集	瑪↑
	戰術	瑪↑；性格轉硬
	實踐	瑪↓

在廚房遇到康娜，她表示要待會在中庭生個火是為了⋯

對象	選項	信賴
康	烤蕃	康↑
	烤魚	–
	狼煙	康↑
	不答	–

2點半（含）後發生之事件

來到游泳池時，雷尼正利用紅蘭設計的機器人來訓練潛水，她問大神要不要試試⋯

對象	選項	信賴
雷	好，	進入小遊戲
	咦，	–
	不答	–

很好！（小遊戲）

利用左右鍵控制方向避開機雷並潛水收集泳池底的機器。當按左右鍵時身體自然會沉下水，若要暫時浮起來則放開左右鍵即可；若是不小心碰到機雷就會浮升到水面，暫時無法移動。


▲雷尼邀大神一同試試。



▲雷尼的小遊戲。

小遊戲end

在中庭問起用什麼來形容秋天…

對象	選項	信賴
紅、櫻、康	讀書	紅↑
	藝術	櫻↑
	運動	康↑
	不答	—

在瑪麗亞房間討論起黑鬼會的目的…

對象	選項	信賴
瑪	讓帝	瑪↑
	打倒	—
	不答	—

到沙龍時，堇要驗收大神泡茶的技巧…

對象	選項	信賴
堇	茶葉	堇↑
	注入	堇↑；
	時間內選擇則接對話b	
	不答或時間過半才選擇	失敗

●對話b

對象	選項	信賴
堇	很快	—
	慢慢	堇↑
	倒至	堇↑（較高）
	不答	—

（對話b結束）

即使失敗，堇看在大神努力的份上，信賴度也會增加。在這段期間可到販賣店買劇照，3點一到大神會主動前往織姬房間，不過織姬不肯開門，並要大神少管閒事。沒一會兒販賣店的蕾過來找大神，說有一名陌生男人在劇場前徘徊。當大神到玄關外一看，發現正是白天遇到的畫家緒方，大神請他到餐廳談談有關織姬的事。

原來緒方當年與織姬的母親卡莉諾相戀，遭到女方家裡的反對；當她母親懷有織姬時，卻遭到女方家人幽禁。為了她們的幸福，緒方選擇獨自回日本。此時織姬突然出現，激動地指責緒方拋棄他們母女。





▲織姬激動地指責緒方拋棄他們母女。

另一方面，此時擁護京極慶吾的青年軍官天笠組成了「太正維新軍」，預謀在11月9日以軍事力量取得政權，並鎮壓帝國華擊團…



▲擁護京極慶吾的天笠預謀政變。

夜間9點半大神準備作夜間巡邏，只要一到10點大神會自動去找織姬。走到二樓樓梯旁遇見櫻和紅蘭，兩人都是因為關心織姬，卻因而吃了閉門羹的…

對象	選項	信賴
櫻、紅	我去	櫻↑
	乾脆	紅↑
	不答	櫻、紅↓

到了舞台見到堇正在練習舞步，堇一見到大神連忙推說在趕蟲子…

對象	選項	信賴／影響
堇	蟲？	堇↓；進入小遊戲
	原來	堇↑；進入小遊戲
	不答	進入小遊戲

跳舞女孩（小遊戲）

控制方向讓堇完全在燈光之下。當她下令打燈時，按滑鼠左鍵或右鍵將燈光加大。小心她後期會不定時地跳到後方或躍起。



▲按照她的指示打燈。

小遊戲end

此事件過後立刻到更衣室，會發現堇在洗澡，這樣有機會看到堇出浴的模樣；只要後來選擇逃出，就可全身而退。

在中庭看到雷尼與愛麗絲正在看星星。此時愛麗絲問大神北斗七星的柄杓指向哪裡…

對象	選項	信賴
愛、雷	北極星	愛、雷↑
	南極星	愛、雷↓
	不答	—

接著在餐廳遇到康娜正在找食物吃…

對象	選項	信賴
康	的確	康↑
	人有	—
	不答	—

而紅蘭又在地下機庫維修光武。對於她說的冷笑話…

對象	選項	信賴
紅	啊哈	—
	你也（過半消失）	紅↑
	不答	紅↓

到了瑪麗亞的房間，她問大神的來意…

對象	選項	信賴
瑪	巡邏	瑪↑
	來玩	瑪↓
	織姬	瑪↑（較高）

10點一到大神會主動找織姬。不過織姬一直不肯開門，此時會出現一個雙LIPS，必須在時限內回答完問題且不離開，才能進入她的房間；進去之後可聽取織姬對其父緒方的看法，但仍然不聽大神的話與緒方和好。

第二天大神強拉織姬去找緒方，找到他之後，原本大神打算先離開讓他們好好談，不料黑鬼會的火車忽然出現並引發爆炸，緒方為保護織姬而受了傷。織姬要大神先逃…

對象	選項	影響
織	我一	織↑
	我不	織↑（較高）

戰鬥行動

●戰鬥地點：帝都
●敵　機：五鈷



戰鬥前段任務是要先拆掉定時炸彈，救出織姬與緒方；他們被關在一間小屋中，除小屋設有定時炸彈外，火車在某個敵方機兵「塵燒」上設有炸彈引爆器，故要阻止塵燒接近小屋。大神要接近小屋兩次才能開始拆炸彈，第一次接近時出現選項…

對象	選項	影響
織	慎重	–
	大膽	–

拆炸彈的方式為先選擇「3」後再選擇「9」，接著打破牆壁即可，若選擇錯誤就會失敗。若選擇大膽的方式，則一選擇完後炸彈會噴出大量蒸氣，此時立刻選擇唯一選項後再打破牆壁亦可。

進入小屋後織姬問大神為何這麼做…

對象	選項	影響
織	因為	織↑
	日本	織↑（較高）

戰鬥中織姬站在大神旁邊時，會為她先前的行為向他道歉…

對象	選項	影響
織	我完	織↑
	我的	–
	快感	織↑（較高）

太正14年11月9日凌晨，京極慶吾的擁護者發動政變，開啓了黑暗的序幕…



▲緒方以為織姬要和大神結婚。

（戰鬥行動 end）

第8話 帝都最長的一日

11月9日凌晨，大神被一陣槍聲驚醒。櫻慌張地前來找大神，並告訴他其他人已經到地下室去了；忽然聽到有人往此處搜索過來，大神趕緊帶著櫻逃亡。不久劇場一樓已被叛軍佔領，有一些士兵衝上樓，而他們的目標似乎是櫻；原來他們的任務就是佔領作戰室及射殺櫻！



▲叛軍進佔帝劇。

此時大神他們遇到米田，米田要大神帶著櫻逃出這裡。他表示帝劇是帝都防衛的重要據點，所以他和其他人會死守此地；叛變的陸軍之主要目的是想取得「魔神器」並殺掉櫻，櫻能否平安逃離此地，關係到整個帝都的存亡。他要大神帶著櫻乘坐「轟雷號」逃到花屋敷支部。

此時追兵又追來了，花組其他成員與叛軍纏鬥，但情況相當不利；大神帶著櫻往地下室逃，到了地下室後卻聽見一陣爆炸聲，並見到薔薇組組員與叛軍纏鬥！原來他們的使命就是保護魔神器，一陣混亂後，他們將魔神器中的「珠」丟給大神。大神帶著櫻乘「轟雷號」逃往花屋敷。



▲花組成員們陷入纏鬥。



▲原來薔薇組的使命就是保護魔神器。



在轟雷號上，櫻對於米田所說的話而感到心情沈重…

對象	選項	信賴
櫻	我會	櫻↑（較高）
	花屋	櫻↑



▲櫻對於米田所說的話感到心情沈重。

到了花屋敷後，前來接應的是椿。原來新型的靈子甲冑「天武」已製作完成，並存放在此。此時加山以影像傳送機與大神聯絡，原來他正是帝國華擊團情報部隊「月組」的隊長，藏身於帝劇之中。加山表示叛軍使用了「帝防」防禦牆，又在其上加設砲台，問大神要他針對哪一項做攻擊…

對象	選項	信賴
	帝防	進攻3～4回合防護牆解除
	砲台	進攻3～4回合破壞砲台



▲原來椿隸屬於帝國華擊團風組。



▲新型的靈子甲冑「天武」。



▲加山正是帝國華擊團情報部隊「月組」的隊長。



戰鬥行動A

●戰鬥地點：銀座
●敵　機：智拳



▲智拳的必殺技。

前作戰方向在決定時，選擇進攻帝防較容易，但得飽受砲台威脅；要是選擇攻擊砲台，雖較困難，但可以不用擔心砲台攻擊，此點由玩家自行決定。至於敵機智拳的攻防能力都不強，兩人可協力圍攻他。當櫻站在大神身旁時，稱讚「天武」的性能不錯…

對象	選項	信賴
櫻	那麼	櫻↑（較高）
	別太	－
	別弄	－



▲大神使用「天武」的必殺技。

（戰鬥行動A end）

戰鬥勝利後，兩人急忙進帝劇與其他組員會合，卻發現所有叛軍全都不見蹤影。正當大家慶幸平安逃過此劫時，京極慶吾忽然出現，大言不慚地說他們的政變是「太正維新」，並嘲弄櫻的父親。當櫻氣得想上前殺掉他時，鬼王忽然出現，並替慶吾擋住櫻的攻擊，原來鬼王是慶吾的走狗。



▲大神與其他組員會合。

大家回到作戰室商討對策，米田表示海軍從橫濱登陸圍剿叛軍，叛軍失敗只不過是時間問題；不過魔神器中的「劍」和「鏡」已被叛軍取走，薔薇組請求大神一定要將魔神器取回。據楓追蹤的結果，魔神器目前的位置在新宿，於是米田請大神下達出擊命令…

對象	選項	信賴
櫻	帝國	櫻↑（較高）
	取回	櫻↑



▲米田說起使用過魔神器的葵叉丹與真宮寺一馬。

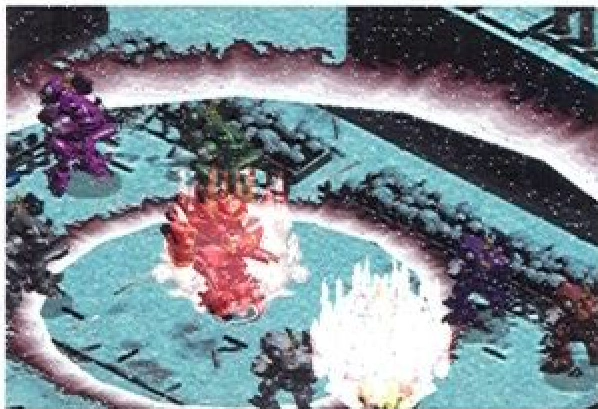
戰鬥行動B

●戰鬥地點：新宿
●敵　機：闇神威



▲鬼王駕駛的闇神威。

此戰中要特別注意擊砲強大的攻擊力，至於敵機闇神威則不須擔心，因為只要靠近闇神威，他會發出強大的力量使衆人無法動彈，唯獨櫻不受影響與他打起來。闇神威倒下後，跌出其它兩樣魔神器；鬼王見情勢不對，便要衆人到黑鬼會的根據地赤阪找他決勝負。



▲闇神威發出強大的力量使衆人無法動彈。

（戰鬥行動B end）

帶著魔神器回到帝劇後，櫻想到自己的父親就是在使用這東西後殞命的，而想到自己可能也將踏上同樣的命運，而感到情緒低落。櫻離開後，米田告訴大神應該要靠自己的力量，別再依賴魔神器。

櫻告訴大神不甘心這樣離開人世，只想做個普通的女孩，並問大神這樣的想法會不會太任性…

對象	選項	信賴
櫻	抱住	櫻↑（較高）
	不答	櫻↑



▲大神緊緊抱住櫻並承諾不讓她一個人去死。

大神告訴櫻絕對不會讓她一個人赴死，為了擺脫悲劇一再發生，大神決心破壞魔神器，以自己的力量來守護帝都及所有夥伴。此時所有隊員也出現為櫻打氣…

對象	選項	信賴
櫻	來，	櫻↑（較高）
	和平	櫻↑



▲為了終止悲劇一再發生，大神將魔神器毀掉。

來到赤阪上空，根據加山的情報指出黑鬼會的基地就在地下洞窟，請大神決定作戰路徑…

對象	選項	信賴
無	潛入	繞遠路但遭遇敵機少
	正面	出現敵機多但較近

出擊前米田請大神下達出擊令…

對象	選項	信賴
織、愛	帝國	櫻↑
	大家	織↑

戰鬥行動C

●戰鬥地點：赤阪
●敵機：八葉（或大日劍）、闇神威



▲大日劍的必殺技。


▲闇神威的必殺技。

作戰計畫若選第一項遭遇的機兵較少，不過需經過三個版圖之後才能與鬼王決鬥，此路線是由八葉（土蜘蛛）駐防，只要集中大家的必殺技擊可打敗她；若選擇第二向正面攻擊，則較無須大幅移動座機，此路線為大日劍（金剛）駐防，只要按照先前擊敗他的方式即可。要注意的是此二地都不可使用合體技。


▲櫻與大神的合體技。

到達黑鬼會最深處後，首先要先將蒸氣火箭滅掉才能減少威脅，接著將路旁的石像毀掉，否則他們會化為敵機來攻擊；至於闇神威，則可依靠大神與櫻的合體技來攻擊即可。

（戰鬥行動c end）

幾天後叛軍終於被敉平，同一時間，叛軍首領京極慶吾也在自宅中舉槍自盡，這事件到此似乎總算是告一段落了。

第9話 劇場的聖誕節

本話在第一次存檔前的所有事件選項，均不影響任何人之信賴度。花組所有成員在沙龍聚會，紅蘭問大神對於冬天的感覺…

對象	選項	影響
紅	喜歡	－
	討厭	被愛麗絲笑

喜歡的原因是…

對象	選項	影響
紅	冬天	－
	火鍋	－
	窩在	－

此時瑪麗亞提到大家都在排演聖誕節特別公演「奇蹟之鐘」…

對象	選項	影響
瑪	真期	－
	女主	－



▲大神向瑪麗亞問起「奇蹟之鐘」的女主角是誰。

不過大神問起女主角由誰擔任時，大家卻露出奇怪的表情，並迴避這個問題。待所有人散會後，楓要大神4點45分時去找她談點事情；這段期間，霞、由里及椿會分別來找大神，要他在5點時去幫她。由於同時都在5點，大神只能任選其中之一幫忙，不過選擇的對象不會影響劇情。

大神到服裝室時，遇到康娜與雷尼正在準備公演要用的衣服。康娜問大神喜歡什麼樣的衣服…

對象	選項	影響
康	漂亮	－
	誇張	－
	男人	－


▲大神一提到主角問題，康娜就藉故將他打發出來了。

不過一提到主角問題，康娜藉故將大神打發出來了。接著來到後台時，菫和愛麗絲正在討論12月24日公演那天也是某人的生日。愛麗絲要大神猜是誰的生日…

對象	選項	影響
愛、菫	櫻	－
	紅蘭	－
	愛麗絲	－
	（時間過半後全部改變）	
	菫	－
	織姬	－
	雷尼	－（請選此項）

他們準備在公演之後替雷尼舉辦生日會，並要大神向雷尼保密。走到舞台時，紅蘭與瑪麗亞正在調整燈光。

對象	選項	影響
紅、瑪	為什	－
	很快	－
	沒有隱（過半出現）	－

由於突如其來的問題，讓紅蘭差點露出馬腳，不過立即被瑪麗亞制止，瑪麗亞還將大神趕出舞台。走到大道具間時，織姬見到日本的月曆上將12月寫成「師走」二字，問大神二字的念法…

對象	選項	影響
織、櫻	SISOU	－
	SIWASU	－（請選此項）
	SIBASIRI	－

4點45分一到，大神去找楓。楓告訴他有關帝劇的聖誕夜公演大戲「奇蹟之鐘」裡，扮演聖母的女主角人選選擇一事，花組所有成員希望交給大神來決定，大神因此傷透腦筋。楓提出了四個人選讓大神決定（此四人就是愛情度最高的前四名）




▲楓交給大神一個棘手的問題。

5點一到時，大神從帝劇三人組中選其中一人幫忙。忙完後，此女孩見大神神色沈重，於是邀他到「煉瓦亭」西餐廳聊聊。大神將選角之事告訴她，而她則建議大神選擇他自己最喜歡的人選即可。



▲由里要大神選出自己最喜歡的人

以下發生事件與否，根據玩家愛情度最高之四人而情況不同。在遊戲室遇見堇正要聽音樂，不過卻魂不守舍的樣子。她忽然問大神女主角人選是不是她…

對象	選項	信賴
堇	我想	－
	現在	堇↑
	不要	－

走到陽台時看到瑪麗亞正在看書，她很在意「奇蹟之鐘」公演是否能成功…

對象	選項	信賴
瑪	沒問	瑪↑
	責任	－
	休息	－

在鍛練室遇到康娜正在背誦台詞，由於她以前飾演的都是男性角色，因此對自己非常沒有自信…

對象	選項	影響
康	一定	康↑
	怎樣	－
	的確	－

到愛麗絲房間見到她正在沈思。因為她的年紀小，擔心沒辦法勝任女主角…

對象	選項	影響
愛	沒有	愛↑
	換人	愛↑
	的確	－



▲ 愛麗絲討厭著自己的年齡太小。

走到中庭見到雷尼正在練舞…

對象	選項	影響
雷	嗯，	雷↑
	雷尼	－
	我還	－



▲ 雷尼在月夜裡跳舞的情形。

紅蘭在後台照著鏡子。因為她平日都綁著辮子，又是個大近視，怕不能勝任女主角…

對象	選項	影響
紅	沒這	紅↑
	相反	紅↑
	的確	－

而織姬則在音樂室看著鋼琴發呆…

對象	選項	影響
織	自信	織↑
	有時間	－
	今天	－

櫻在舞台練習舞步…

對象	選項	影響
櫻	加油	櫻↑
	基本	櫻↑
	休息	－



▲櫻在舞台練習舞蹈的基本舞步。

第二天，楓將大家集合在一起，請大神從中挑選出主角人選。此人選相當重要，不但直接影響下一話劇情，更重要的是她將會在第十二話中與主角譜出戀曲，玩家必須在雙LIPS之時限內選出最佳人選。出現的選項只有愛情度前四名而已，若想選其他四位，得從第一話便開始努力才行。

因限於篇幅，本攻略從以下情節以櫻為主要追求對象。不論大神選哪位擔任女主角，其他人都會心悅誠服地向她道賀。



▲玩家必須在雙LIPS之時限內選出最佳人選。

在此期間會不斷地有人過來詢問大神如何佈置舞台，其選項不會影響信賴度或劇情方向。

12月24日正式公演時，由於大家的齊心協力演出相當完美，而公演完後舉行雷尼的生日會時，大家都顯得相當興奮。生日會後，櫻（也就是被選出的女主角）邀大神一同出去走走。兩人散步走到附近的教堂，櫻非常感謝大神對她的關愛；當氣氛正佳時，12點的鐘聲響起，櫻依偎在大神背後，要大神今後要一直在一起。



▲被選上的組員擔任天使的角色。



第10話 雪飄落到街巷何處

太正15年元旦，大家在後台開新年會。不久大家開始輪流說出自己的新年新希望，輪到大神時…

對象	選項	信賴
全體	和平	性格轉硬
	和大家	–
	快活	性格轉軟
	不答	–

新年期間每個人都有自己的計畫，楓問起大神新年期間有何計畫，大神的回答並無任何影響。當大神正想回房時，上一話被大神指定的女主角（雷尼除外）會前來找大神，請他一起同行。無論選擇何選項，大神都會跟著去；而若選擇的是雷尼，則因為她無親無故，不會主動來找大神，楓會請大神陪她出去玩。

第二天大神8點起床後，只有半小時時間可以自由行動，因此以下事件由玩家自行選擇。另不須特別去找櫻（女主角），因為會撲個空。

在瑪麗亞房間，她說正要去花小路伯爵家拜年，請她幫忙問候可提高信賴度；到雷尼房間時，她要和楓一起去神社參拜，選擇回答很開心可讓她信賴度提高。櫻則要回仙台老家，大神要櫻代他向她母親問好可提高信賴度；康娜也表示要回沖繩老家，若要她早點回來可提跟信賴度。

愛麗絲的雙親將從法國來看她，若要她幫忙問候其父母可提跟信賴度；紅蘭則要到神戶去探望朋友，大神向她朋友問好可提高信賴度。織姬準備去接她媽媽，這樣一家人中於可以團圓，若大神表示這樣太好了，信賴度可提高；堇正要回家過年，大神問候她的家人可提高信賴度。



▲紅蘭則要到神戶去探望一位朋友。

8點半一到，大神自動回房間換衣服，等換好後會出現去櫻（女主角）的房間的唯一選項，先不要急著選，等它變成攜帶影像傳送機時再選；若是沒選的話，也不會對劇情有影響，頂多被楓唸一頓罷了。

在櫻的房間前，大神問櫻他穿的這件衣服適不適合…

對象	選項	信賴
櫻	這樣	櫻↑（較高）
	還適合	櫻↑
	不答	–

兩人在火車上時，有人誤以為大神是要去櫻家提親事的…

對象	選項	信賴
櫻	是	–
	不是	–
	不答	櫻↑

在仙台車站出入口時，若決定直接回櫻的家，則跳過以下情節。櫻指著一棵枯樹表示，她小時候和一個名為小武的好友在這裡玩時，小武卻被雷打中，讓她害怕打雷到現在。若玩家在安裝時曾安裝上一代的破關檔，則那位好友小武即會在此出現，大神向他打招呼。若直接報出自己的名字，除了提高櫻信賴度之外，性格會轉硬；若選擇第二項，問他是否就是那個被雷打的人，櫻的信賴度也會提高外，大神性格會轉軟。



▲終於來到仙台車站。



▲櫻的好友小武在此被雷打到而讓櫻非常害怕打雷。

櫻帶著大神來到她家，第一次與她母親若菜見面…

對象	選項	信賴
櫻	初次（過半消失）	–
	媽媽	性格轉軟
	第…（過半出現）	–

這夜若菜與大神聊了很多關於真宮寺一馬的事，不過所有選項均不會影響信賴度或劇情。



▲櫻的母親非常羨慕自己的女兒。

此時原本早該自殺身亡的京極慶吾竟然沒有死，他利用降魔的屍體製作了力量強大的「降魔兵器」，準備繼續進行陰謀…



▲降魔再度出現。

第二天一早，大神在睡夢中聞到一陣香味，原來是櫻幫他做了早餐。此時出現選項…

對象	選項	信賴
櫻	馬上	–
	再睡	–

若選擇第二項再睡一會兒，等一下櫻會來叫大神起床，如果裝死讓時間超過不回答，櫻以為大神還在睡，會開玩笑地說：「親愛的…已經早上了喔…」讓大神嚇得睜開眼睛，也讓櫻又羞又怒（信賴度不變）。



▲櫻開玩笑地叫大神親愛的。



吃早餐時，櫻問大神味道如何…

對象	選項	信賴
櫻	好吃	櫻↑
	喔…	－
	不答	－

吃完早餐後，櫻的母親若菜要櫻帶大神去掃墓。據櫻表示，真宮寺家族的墓照慣例是完全不讓外人來的，可見她母親已經不把大神當外人了。才剛掃完墓，大神收到楓傳來的訊息，發現有敵人出現在王子附近，其他組員已經前往迎擊了；楓將駕「翔鯨丸」前來接他們。此時櫻的母親忽然出現，要大神好好守護櫻…

對象	選項	信賴
櫻	一定	櫻↑（較高）
	我們	－
	不答	櫻↑

戰鬥行動

●戰鬥地點：王子
●敵　機：降魔兵器－萬雷、烈風

當他們到達時，發現所有組員全被封印住了，得先站在被封印的機組前才可將封印解除，而後大家聯手將所有降魔除掉即可過關。

（戰鬥行動　end）

此時鬼王、土蜘蛛、金剛三人都未死，而京極慶吾更準備解開「八鬼封魔陣」，召喚出「武藏」，並將帝都成為地獄！櫻正想動手阻止慶吾時，鬼王再次上前阻止。由於上次與此次兩人交鋒，櫻強烈地感覺到鬼王的架式像極了她了父親，因而受到很大的震撼；大神反問鬼王是否就是真宮寺一馬時，鬼王卻完全不回答…

此時慶吾已解除了封印，在一陣地動天搖之後，武藏出現了…

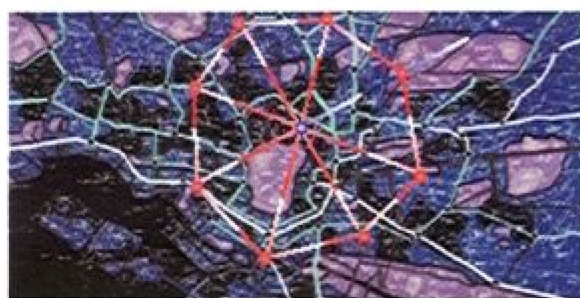


▲根據月組的情報，慶吾的家族是陰陽師。

第11話 地上最大的作戰

在作戰室開會時，大家對於突如其來的狀況都感到措手不及。根據米田的推測，若將所有與黑鬼會戰鬥過的地點連起來，恰好形成一八角形，而且這些地區一定會出現鳥居，米原推測這些鳥居很可能就是八鬼門封魔陣的鑰匙；至於京極召喚出的「武藏」，目前對它一無所知。

米田看到大家不安的情緒，於是亮出了他的王牌「三笠號」。在上回對抗葵叉丹時嚴重受創的空中戰艦三笠號，目前已整修完成，不久後就可升空。



▲將所有與黑鬼會戰鬥過的地點連起來恰好形成一八角形。



▲這8個地區一定會出現鳥居。

當會後大神正打算走出作戰室時被櫻叫住，她表示有事想跟大神商量…

對象	選項	信賴
櫻	是你	－
	是戰	－
	是我	櫻↓

兩人走到帝劇門外討論櫻父親之事。櫻認為鬼王應該就是她的父親真宮寺一馬，面對這個事實，櫻顯得不知所措。大神鼓勵櫻，並要櫻將其父的心智恢復過來。不久，大批降魔忽然向帝劇攻擊過來，為了讓大神與櫻順利逃脫，加山出現抵擋住降魔的攻擊。





▲加山出現抵擋住降魔的攻擊。



▲所有長官都將希望放在三笠號與花組身上。

大神與櫻逃離降魔追擊後，三笠號也完成最後檢修發射升空。米田問大神如何應戰…

對象	選項	影響
米田	利用	－
	攻擊	－
	侵入	－（請選此項）

三種作戰方式由玩家自行決定。米田打算將三笠號上升到與武藏同高度，再利用三笠號狀向武藏的口部突入內部。此時飛來大批降魔攻擊，米田要大神帶領四名組員先行出擊，剩下四名為預備隊，被選中的組員信賴度都會提高。所選的組員除了櫻（即女主角）之外，其他組員必須要選擇攻擊力較強的；除此之外，可幫隊員補充生命值的愛麗絲一定要帶，否則幾乎難以過關。

戰鬥行動A

●戰鬥地點：三笠號機關部
●敵　機：降魔兵器、八葉



▲八葉的必殺技。

戰鬥時當櫻站在大神旁邊時，會謝謝大神讓她跟來…



對象	選項	信賴
櫻	因為	櫻↑
	是我	—

三笠號共有7個機關部，若是全被擊毀三笠號，會因此完全失去動力而Game Over，因此要將這些機關部守住才行。



▲要將7個機關部守住才行。

解決掉下甲板所有降魔後，四人包圍甲板上方的土蜘蛛準備對付牠，不料牠又召喚出降魔準備繼續破壞下方剩餘的機關部。就在危機之時，其他四位組員也來了，她們負責攻擊下方準備破壞機關部的降魔。



▲堇的必殺技攻擊範圍相當大。

此仗不可硬拼，尤其是土蜘蛛會不斷改變屬性，當牠身體的顏色變成白色時，會吸收所有對牠的攻擊並化成牠的體力，因此只有在身體顏色非白色時才可對牠攻擊；當牠身體變白色時，先按兵不動以回復體力或集氣，等牠體色一變立刻展開攻擊。

（戰鬥行動A end）

好不容易將土蜘蛛擊退，組員們都還未休息夠時，沒想到又來了一大堆降魔，準備攻擊甲板上的通氣孔，米田下令花組保護甲板上的通風口。

戰鬥行動B

●戰鬥地點：三笠號機關部
●敵　機：降魔兵器、八葉

由於降魔飛行的高度有限，因此楓告訴大神，只要能撐到三笠號爬升到足夠高度即可（約4～5回合）。在此期間只要跳進通風口的降魔達7隻，就會被判定Game Over。除了攻擊接近通氣孔的降魔之外，對於試圖毀滅高射砲的降魔也要解決掉。



▲大批降魔接二連三地侵入甲板。

好不容易撐過4回合將降魔部隊擊退後，沒想到土蜘蛛又來了！牠盡全力一博，因此體力也增強許多（800點）；只要讓牠站到通氣孔旁就會Game Over，因此大家要盡全力圍堵牠（牠約3～4回合可到達通氣孔邊緣）。此次牠不會再改變屬性，因此盡量攻擊牠即可。



▲終於守住重要的通氣孔。

在第3回合之後，所有成員開始覺得不適，感覺天武似乎有失控的傾向；大家忍著不適將土蜘蛛擊敗。



▲不知為何天武竟然失控。

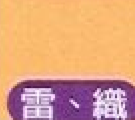
（戰鬥行動B end）

在作戰室開會時，根據紅蘭的說法，由於京極打開八鬼門封魔陣的封印，使大量能源被釋放出來，並被天武吸收，所以導致天武失控。此時愛麗絲問大神該怎麼辦…



對象	選項	信賴
愛	大家	—
	雖然	—
	放棄	—

正當大家傷腦筋時，紅蘭表示她已經將蒸氣動力的光武．改帶來了，除了改進性能之外，連雷尼與織姬都有專屬的光武．改。此時她們倆也正式換上花組的制服…



對象	選項	信賴
雷、織	很適	雷、織↑
	這樣	雷、織↑



▲雷尼終於換上花組同款的制服。

由於接下來要面臨的是一場硬戰，組員們顯得有些士氣低落，楓要大神找所有組員談談以消除她們的不安。所有談話內容選項皆不會影響劇情或信賴度，也沒有一定的順序，不過要與所有組員對話完之後，劇情才會繼續發展下去。

大神到櫻房間時，櫻正為了她父親的事心煩意亂；由於一馬已完全被京極慶吾所控制，她與父親的戰鬥已無法避免，不過櫻對自己並沒有把握。大神鼓勵她一定可以獲得勝利的。來到康娜的房間，她正在鍛鍊體力，不過因為緊張的關係覺得自己使不出力來；大神要康娜好好休息一下。



▲在此階段可見到與女主角較親蜜的畫面。



第一次進入休息室時見到菫（或織姬）心不在焉地看著服裝目錄，面對大神的詢問卻回答成香水目錄，大神要她不要緊張，這樣一點都不像她自己了；而第二次進入時則可見到織姬（若先前先遇到織姬則第二次見到菫），織姬一眼就明白大神是來提振他們士氣的，還反問大神猜猜看她是在這裡做麼的。大神開玩笑地回答是否在等他又鼓勵她一番，使她心情恢復正常。

走到展望台見到愛麗絲正看著外面的景物發呆，她問大神天國是否就在雲上？她死後是否會到天國？大神告訴她要去天國還早呢！大神的安慰給了愛麗絲信心，也讓她不會感到害怕了。在作戰室中，瑪麗亞不安地問大神對於未來這一戰是否有把握？不管回答哪一項，大神都會鼓勵瑪麗亞一番，並約定一定要活著，讓瑪麗亞又恢復信心。

紅蘭整天待在機庫中忙著幫光武最後整修，大神關心的口吻讓紅蘭恢復不少自信；而一向不畏懼戰鬥的雷尼待她的房中，發覺自己手心冒汗，她問大神這樣是不是很奇怪，大神安慰她這沒什麼好奇怪的，是由於太緊張的關係，大神的鼓勵讓她再度重拾信心。



▲紅蘭依舊忙著維修光武。

與所有組員談過之後，大神將所有組員集合在作戰室。根據楓的說法，要封住武藏的魔力，就必須使用「二劍二刀之儀」。所謂的「二劍二刀」指的就是米田的「神刀滅卻」、山崎真之介的「光刀無形」、真宮寺一馬的「靈劍荒鷹」以及藤枝菖蒲的「神劍百羽鳥」。當年他們原先要施展「二劍二刀之儀」，不過卻失敗了；因此真宮寺一馬才發動「破邪之力」犧牲了生命。



▲施展「二劍二刀之儀」的四把劍。

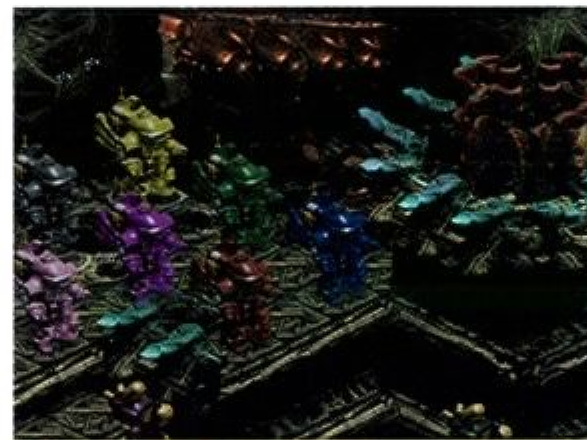
在三笠號以主砲轟擊武藏後，立刻以全速撞擊武藏造成突破口，隨後發射搭載光武的轟雷號。在出發前楓問大神是以什麼心理出擊，不論選哪個選項都不會造成分歧。大神答應楓：一定活著回來！楓將「神劍百羽鳥」交給大神，加上大神目前持有的「神刀滅卻」以及櫻的「靈劍荒鷹」，僅差鬼王的「光刀無形」就可發動「二劍二刀之儀」了。

出擊之前大神下達出擊令，兩選項效果相同。

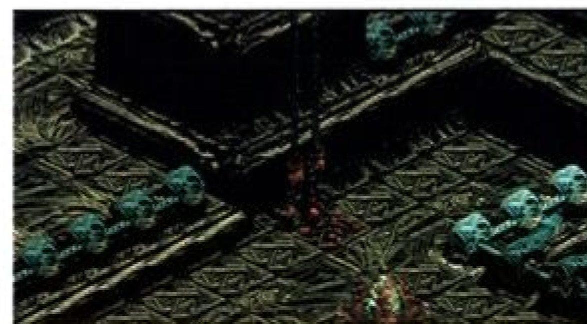
戰鬥行動C

●戰鬥地點：武藏
●敵　機：降魔兵器、大日劍

在武藏上配置有次元砲，直接攻擊本體可將它擊毀（不過較困難），或是站在下方發光地板之處，它們也會因而自爆。此戰場有3個魔來器，雖然本身無攻擊能力，不過會一直不斷地召喚降魔，因此儘早將它們剷除。



▲十分巨大的武藏。



▲只要站在次元砲下方閃爍的地方就可讓次元砲毀滅。



▲大神與櫻的甜蜜必殺技。

將所有敵人消滅之後，金剛所駕駛的大日劍又出現了，由於他會不斷地釋放鬥氣，使得我方組員的行動力減少一次，也就是每個組員每回合僅能有一個行動機會，包括移動一次、攻擊一次或回復一次，使得每回合只能選擇攻擊或移動而已。

另一個麻煩是附近的小嘍囉會替大日劍擋住所有攻擊，因此得先將這些小嘍囉解決掉才行。建議使用大神與櫻的合體技，一次將所有小嘍囉黃童子（除了幫大日劍擋的那隻之外）處理掉，接下來大家各自站在對自己最有利、不須移動就可攻擊到大日劍的位置，以必殺技將他解決。



▲愛麗絲的必殺技。



▲紅蘭的必殺技。

將金剛擊敗後即可進入武藏的中樞。

（戰鬥行動c end）

第終話　少女們的輓歌

進入武藏不久，櫻感應到鬼王的存在。鬼王現身後，不論櫻如何努力都無法將鬼王喚醒。此時出現選項，無論選哪一個都沒有影響，櫻與父親一馬免不了一戰。



▲無論櫻如何努力還是喚不醒其父親一馬的心智。

戰鬥行動A

●戰鬥地點：武藏
●敵　機：闇神威

由於鬼王的攻擊距離及範圍相當大，因此得盡快朝鬼王前進才行。鬼王一開始便借用水狐的分身之術，每個分身都會使用必殺技但防禦力極差，因此得先利用大範圍的攻擊找出本身；接下來鬼王又施展木食之力，召喚出許多小圓空機器，雖然攻擊力不強，不過數量相當多。

再來鬼王會施展土蜘蛛之力，也就是只有在身體變成白色時才可攻擊。最後他會施展火車之力，利用小火車來自爆。



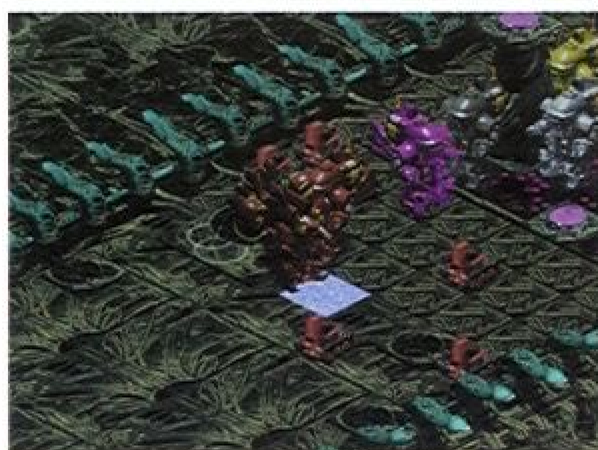
▲此戰場的柱子會不定時上下移動，可藉著它來逃過鬼王的攻擊。



▲鬼王的必殺技。



▲鬼王借用土蜘蛛的力量。



▲鬼王使用如火車的絕招一樣的自爆小火車。

當櫻站在大神旁邊時，櫻表示她不會再迷惑了，會進全力與父親一戰。此時出現選項，兩選項的效果相同。

當擊敗鬼王時，鬼王的面具也隨之破裂並現出真面目：原來鬼王就是真宮寺一馬！一馬被京極的反魂之術復活，並被他的法術控制心智。

（戰鬥行動A end）

此時一馬的心智已完全恢復，並對櫻的成長感到安慰。此時京極忽然出現，並發出強大法術意圖致花組於死地！在千鈞一髮之際，一馬挺身而出擋住了京極的法術。一馬在臨死之際告訴櫻，操縱降魔的妖力就是由放置在這裡的巨大水晶球所發出的，只要以「二劍二刀之儀」破壞水晶球就可將妖力封住；接著，還要到御柱之間將所有御柱砍斷，才能粉碎京極的野心。一馬在說完這些情報後就不幸殞命了。



▲櫻終於將其父一馬喚醒。



▲生死分隔多年之後，父女竟能再次相逢。





▲慶吾放出強大法術欲至櫻於死地。





▲一馬替櫻挨住慶吾所發出的法術。

由於剛剛京極使用太多法力，不得不暫時撤退，而一馬的再次身亡使櫻十分傷心。不久之後，櫻以冷靜的口氣要大神發動「二劍二刀之儀」，此時出現選項，不過選哪一個都對劇情沒有影響。

取得了一馬的「光刀無形」後，成功地施展「二劍二刀之儀」破壞水晶球，使全部降魔停止活動。



▲面對父親再次殞命，櫻情何以堪。



戰鬥行動B

在戰場上有8根造型奇特的柱子，過關條件就是要將這些「御柱」砍斷。當御柱頂端發光時，只要加以攻擊就可破壞，未發光時雖然也可攻擊，不過此時御柱的防禦力較高。



▲御柱之間裡的發光柱子。



▲大夥齊心協力將最後一根柱子擊毀。

（戰鬥行動B end）

當衆人合力將所有御柱破壞之後，武藏似乎也失去動力，開始往太平洋飄去。米田下令三笠號緊跟著武藏。雖然如此，大家仍感受到一股不祥之氣，大神下令所有人繼續往前進。

進入內部之後，首先映入眼簾的是一架極為巨大的機器人，而京極就在機器人中，得意地表示他要利用這架名為「新皇」的機器人殺光他們。京極表示，他的理想就是在東京建立一個人魔共存的新帝都，使人可利用怨靈之力以獲取大量能源，促進帝都發展；至於舊的帝都，得先完全毀滅才行！為了阻止他的野心，花組將展開最後決戰！



戰鬥行動A

●戰鬥地點：武藏
●敵　機：新皇

在戰場上有一些不會移動的敵人，由於這些怨靈系的敵人會大範圍的攻擊，因此要及早將它們剷除才行。本戰場主要目標是新皇手腕底下的弱點，當手腕放在地上時，體力值有1200點，其防禦力也非常高，對於我方攻擊幾乎完全不會損血；不過當我方有人員接近它時，新皇的手腕就會抬起，在下一回合就會發動攻擊。而新皇的攻擊範圍是自弱點起算3格的距離，只要在新皇手放下時，所有成員先集中在弱點旁，等待手舉起時打了就跑，這樣新皇就只能任我方宰割了。



▲新皇手腕部分的弱點。

擊敗新皇之後，駕駛新皇的京極卻被新皇的意識所控制，並向花組發動攻擊。第一階段的新皇弱點在腹部，而且新皇會一直變換位置，此時它的體力值也有1200點。第二階段時，新皇的弱點在雙腳腳掌，左邊的腳體力值500點，右邊則為800點。切勿讓隊員站在兩腳之間，否則一些防禦力較弱的組員座機無法承受兩腳各一次的攻擊。



▲拖著長長腹部不停走動的新皇。



▲新皇的攻擊力超強，得讓愛麗絲隨時待命替隊員補血才行。



▲千萬不要站在新皇兩腳之間，否則會被他的雙腳攻擊兩次。

將兩腳打斷之後，新皇終於認輸，不過仍不死心地誘惑櫻坐上新皇，但遭到櫻的拒絕。此時只要攻擊新皇本體即可，此時它的防禦力不高，只要全力攻擊即可。

（戰鬥行動C end）

將新皇本體擊毀之後，京極的意識也恢復了，不過卻意圖再次操縱新皇，於是花組組員聯手擊殺他。此時武藏也完全失去動力，並開始崩解，正當危急之際，三笠號再度突入武藏內部，順利救出花組人員。

在星期天一早，大神還不知道如何安排時，忽然有人來敲門，來敲門的女孩就是第十話中與大神一起過年的女孩（本攻略對象為櫻）。櫻請大神到玄關一趟，到了玄關後，櫻表示想跟大神一同騎腳踏車。原本她是想找機會跟大神約會逛街的，不過現在的櫻覺得只要跟大神在一起就很幸福了。

櫻要大神教她騎腳踏車，騎一陣子後，大神放手讓櫻自己騎，不料櫻沒騎多遠就跌倒，大神見狀馬上衝上去抱住櫻，兩人一起滾落山坡。起身後兩人含情脈脈地相視而笑…

第13話 汽笛爲你響起

這一話的所有選項都不會影響劇情主軸及組員信賴度。

一個月後的某天早上，米田忽然召見大神。在米田房門口遇到櫻（女主角），原來她也是被米田找來的。米田表示他有兩件事要宣布。第一件事就是大神晉升中尉的人事命令…

對象	選項	信賴
 米田	我會	—
	還沒	—

而第二件事就是大神已被軍部選為留學生，近期將到法國巴黎留學…

對象	選項	信賴
 櫻	我懂	—
	不想	—
	櫻，	—



▲知道大神即將到巴黎留學，櫻忍不住掉下眼淚。

出發時間訂於一週後由橫濱港上船。出發的前一個晚上，米田特地集合了花組所有人員，讓大神好好跟所有人道別。所有成員都依依不捨地將自我的期許告訴大神，也為了未來的重逢而努力。

接下來就是大家為大神所舉辦的歡送會。當歡送會結束話，櫻（女主角）會來找大神，並交給他一封信，並要他上船之後再拆。



▲大神出發到巴黎的前一天，花組成員為他舉辦歡送會。



▲堇向大神話別。



▲在臨行前一天大神接到櫻寫的信，並且交代他上船後再看。

第二天一大早，大神不想驚動其他人，打算一個人悄悄去搭船；此時神出鬼沒的加山又出現了，在與加山道別之後，大神便朝橫濱港出發。當他正要上船時，花組所有成員趕來送行，並向他敬禮。開船後大神將女孩所送的信拆開來看。



▲最後神出鬼沒的加山也來向大神送別。



▲開船後大神將女孩所送的信拆開來看。



▲當全數關卡都過關後，記錄冊的封面裡會放上女主角的照片。

結局畫面















揭開天地劫中夏侯儀的前半生傳奇！

幽城幻劍錄 劇情完全攻略 上

草民騎士 老芋仔

《幽城幻劍錄》是漢堂國際的年度RPG大作，其故事背景為漢堂所出的另一款戰略RPG《天地劫》之前，內容是敘述在《天地劫》中神秘的大魔導師－夏侯儀個人在前半生的經歷。遊戲劇情遍布在中國、西域及幽界，其故事規模更是近年來少見的龐大！由於本遊戲有一定的難度，為了兼顧內容完整性及時效性，本刊特地將此篇攻略分為上下兩個部份，讓讀者在此先睹為快，也可以更瞭解這款遊戲的精彩內涵。



河州鎮

夏侯儀睡至日上三竿，方被母親喚醒。回想夢中所見，不勝唏噓。雖說對夢境已忘卻大半，但仍有種懷念之思…母親吩咐給高老丈送去養生的雞湯，因為自高老丈臥病在床以後，每日三餐都要由夏侯儀負責送湯粥過去。



▲日頭曬屁股了還不起床

> 儀：注意我房間內的桌上筆架，這裡可供記錄的。



▲很新鮮的存檔方式

走進廚房，到灶上端起雞湯。廚房地下有一地窖，聽母親說是放置一些不常用的東西。走入雙親臥房，憶起父親在外經商時，經常收購各式來自中土的經書文典，高老丈則時常教授讀書識字，這些書也早已讀遍了，但不知父親何時才能返家。

面對屋外孩童的詰問，夏侯儀答稱自己是父母所收養的義子；雖然父母口上不說，但卻極明白自己並非父母的親骨肉。

小男孩指阿鈴撿到一顆漂亮的彩石珠珠，寶貝得不讓任何人看。在李大夫的屋旁找到悶頭哭泣的阿鈴，連問了她幾次都不理人；最後終於開口了，說是哥哥阿平搶走她的婷婷，答應要幫她尋找，這才破啼為笑。



▲逼她開口是好的開始

> 儀：阿鈴得在出鎮以前「逼」她開口，否則機會不再。

阿平正在玩捉迷藏，繞經自家屋後到一巨石後方，這才發現他的行蹤；但因與人打賭天黑前不能露面，所以請求幫他去取阿鈴的婷婷，據說就藏在一只箱子裡。尋至自家門口的小木箱，果真找出布娃娃和八份金創藥。將布娃娃交還給阿鈴，獲贈彩石彈珠。



▲石頭後方得仔細找

> 儀：小木箱左方的水缸摸不得，因為臭得會降低生命值的。

村子右下角屋子即是高老丈的家，老丈言道此病怕是好不了，因昨日李大夫看診時面色凝重，似有難言之隱，夏侯儀乃表示要前去問明原委。到李大夫家敲門進入，大夫指高老丈的藥方必須加上一味“金萼紅花”方纔有效，但需跑一趟蘭州城才能買到。



▲倉庫晚一點才進得去的

回到家中向母親稟明，欲往蘭州一趟，順利獲得首肯，並給了一百五十兩銀子當盤纏。回到臥房整理行李時，由衣櫃取出一件布袍，衣櫃頂端的箱子取出平時積攢的二十兩；前廳的櫃子找到金創藥，角落櫃子頂端的箱子則有化毒散。



▲由此開啓冒險之旅

出門時聽聞戲耍的孩童指稱阿吉不見了！這陣子常見他往鎮外跑，說是想去看看蠍子怪物長什麼樣子，該不會是到村子附近的荒地吧？

進屋告訴高老丈詳情，獲贈一把匕首防身，後頭倉庫也放有一些舊東西，老丈允許去找找合用的東西。儲藏室可找到雷火彈、金創藥、披甲符。準備妥當就此上路，大抵是第一次出遠門的緣故，心裡總覺得動盪不已，像似有事情要發生一般，還是先到蘭州城再說吧！



▲阿吉必須出村就找到才行

幽城幻劍錄 西域遠疆



▲粉恐怖的第一戰

出了河州鎮往東北不遠，似聽聞有人呼救聲音，循聲進入樹叢瞧見阿吉正遭受巨蠍追擊，吩咐阿吉儘速離開後，夏侯儀獨自收拾巨蠍⋯

> 儀：戰役開始，可考慮先使用披甲符護身，或直接使用雷火彈更省事。

幽城幻劍錄 蘭州城

守城的士兵指城內出了奸細，赫蘭大人下令嚴守城門，在嫌犯就逮之前，不許任何人進出。夏侯儀表明是為買藥救人而來，西夏士兵乃通融允許入城，但講好在統領撤隊之前不准出城。

城內瀰漫肅殺之氣，街道上不見人影。找到長生藥鋪時，掌櫃指前些日子城裡盛行風寒，金莖紅花都給大夫開方用罄，但供應的天山草藥商不日就會到來，他可商請草藥商，將金莖紅花直接送往河州鎮給李大夫。



▶應該先打手機問問的



▲沒買成也算交差了啦

事情既已辦妥，眼下無事又出不了城，索性就在城內閒逛吧！聽聞西夏士兵言道，有一購自骨董商的密卷，赫蘭統領極為看重，如若找不到偷竊密卷之賊，統領是不會善罷干休的；赫蘭統領看似粗豪，實則心思機巧過人，否則也不會受到西夏大王重用，並由區區殿前都尉，一路高升到鐵衛軍統領。

城內左方染坊前的巷道裡，發現有一神祕客躲在屋後，意指手上握有和西夏軍搜索無關的密卷，但為避免他們藉故搶奪，欲以三百五十兩求售，據說此羊皮封卷上藏有至關重大的祕密。出資買下以後，發現羊皮封卷竟是一片空白，敢情是被騙？



▲可別當它是廢紙哦

> 儀：此羊皮封卷在遊戲後段會牽引出諸多有關的劇情，強烈建議要湊錢買下。在找神祕客之前，務必要確認盤纏足夠購買，可先前往長生藥鋪出售物品湊足，否則機會不再。而且，得留意時機是在找封玲笙之前。

客棧掌櫃指軍爺正在滿城搜捕人犯，為避免麻煩起見，故暫不收客人住宿。青年酒客甫由西夏兵士口中耳聞到，正在搜捕的人犯像是個年輕女子，聽說由赫蘭統領身上摸走什麼密卷，才會導致如此場面。

進入西北邊的無人廢屋裡，感覺瀰漫一股不祥之氣；正想轉身時，驚見女子封玲笙藏身其間，她正是西夏兵士所追捕的女賊…但見她外貌秀麗聰慧，談吐文雅大方，絲毫不像偷盜之輩。夏侯儀表示西夏兵士正在地毯式搜索，封玲笙聞言便要他盡快離開，免得被牽連進來。



▲認識她是幸也是不幸

正說著，西夏士兵已搜進廢屋，西夏軍隊長不由分說要擒下女賊和小賊；士兵突如其來的攻擊，使得夏侯儀的頭部頓時劇痛，旋即像是換了一副面孔，當即以烈燄擊斃士兵…西夏軍隊長見狀，驚駭莫名，叱喝著不論死活也要開打，夏侯儀乃與封玲笙聯手解決二名士兵，軍隊長見勢不妙，遂倉皇逃開。



▲打起架更有看頭了

夏侯儀對方才之舉亦覺迷惑時，封玲笙則頗意外他如此年紀，便已能掌握「離火」之氣，只不過似乎並非他本身之力。夏侯儀表示劍術猶粗學過些許，但咒術可半點未曾涉獵，唯此刻猶記得那火咒的咒語，難道是上輩子學來的？

兩人互道名諱，並約定以姊弟相稱。封玲笙指此地不宜久留，剛才逃開的軍隊長，勢必會去通風報信，而今夏侯儀又牽扯其中，不妨結伴同行，或可逃出生天也說不定。

（封玲笙加入）

此刻外間已滿佈西夏兵士，封玲笙提議要設法避開，並沿著暗巷小道四處探看，尋找逃出城的方法。由廢屋前的小巷往北，發現城門口的馬車後門開著，車裡滿載油糧輜重，夏侯儀想起高老丈曾說過，這些年西夏軍常興兵戎，行伍進城採購裝備，應是常有之事，封玲笙遂想到來個暗渡陳倉，躲入馬車伺機出城。



▲可以在街道上練練功

馬車外傳來兵士的聲音，赫蘭統領考慮到奸細或已出城，派他們往山谷先與兩隊騎兵一同紮營。馬車開動後，夏侯儀早已呼呼大睡，封玲笙喃喃言道，今日的相逢是命中註定的緣份，但願自己的任性胡為，不會害了夏侯儀才好。



▲切記要調查馬車才行

幽城幻劍錄 迦夏之窟

馬車停歇，二人感覺外頭無人，正合四處查看，但那西夏統領恐或須臾便至，不可大意。不巧下了馬車，迎面撞上兩名兵士，解決後本欲急著覓路出山谷，但夏侯儀則指左方洞窟看似別有洞天，決定先探一下。



▲到處摸摸準沒錯

儀：笙姊，營帳內可找到三份返氣丸和酥油哦…打從進入蘭州城到現在，一直都還未能記錄哩！
笙：儀弟稍安勿躁，洞窟內有地方可記錄，老姊會教你的。

封玲笙見左方洞窟前是迦夏之門，且知道旁邊的柱石即是開關，當即上前打開了石門。入內見有「逆日」和「逆月」的紋章，封玲笙所盜來的密卷記載正是此地，有關此間緣由，她日後會解說明白，但請夏侯儀能多幫忙，好好勘查此地。



▲要好好珍惜這種自然資源

封玲笙指地上所冒出的是「光淵之氣」，乃是地脈靈氣的湧出點，經常可在各種天地奇所見到；只需擁有「辰砵神筆」和「天靈遊錄」，即使置身凶險之所，亦能藉靈氣之力，以密法將自己的經歷憶念封書於遊錄之上，當即將神筆和天書交予夏侯儀使用。



◀黑石球可得用力找一找

往前見門旁有一屍體，手中遺留的羊皮紙寫有回鶻文字，意指：「三座皆承一球，但不知其序；擇一試之，而魂體崩創，雖知其誤，然時已晚矣。」屍體身旁的石球並非置於此柱，若此地共有三柱三球，剩下兩個以二擇一，共得猜上兩次，也不算太難。如今別無去路，危險再所難免，但總得要試它一試：

掉落在屍首前的黑石球放在右上方的柱子
掉落在右上方的黑石球放在右下方的柱子
掉落在右下方的黑石球放在屍體前的柱子

進入奇像走廊之後，但見建物絲毫不像樓蘭的產物；封玲笙指出，樓蘭是亡於漢朝時的一個古代西域小國，據說湮滅的緣由、經過非比尋常，因而她一直尋找與此有關的蛛絲馬跡。根據由西夏統領處偷聽到的消息，這裡的一切應與樓蘭城有關，但即便沒有她所尋找之物，也得找條出路逃離此地才行。



▲這玩意兒千年沒動過了



▲跨多世紀天然冷凍庫

往前見一扇門上的日月圖形，顯係開門的樞紐，但卻是欲開未開，敢情是機關樞紐卡住？往右方到底，見有齒輪縫隙積了不少灰塵雜物，故一時轉動不順；使用酥油潤滑之後，齒輪轉動恢復正常，門也就順利開啓。

水鏡之殿已是洞窟的最深處了，但景色依然奇詭。夏侯儀一見光池中的女子，無意識的喊出一聲「冰」…但瞧她沈睡模樣，少說也有數百年光景，二人決定小心找到出口而不驚擾到她。

分別調查過左右兩邊的臺座後，發現此間似無出口，可是卻傳來赫蘭鐵罕的聲音…赫蘭統領已率西夏兵士循線追至，未料失竊了密卷，反倒讓他省卻不少功夫，且有人幫忙開啓前面兩道機關。

得知夏侯儀正乃那軍隊長所說會使焚火妖術的小鬼時，赫蘭鐵罕急著要見識有多少斤兩；雙方劍拔弩張時，光池中的白髮少女忽然間躍出，顯然是相助於夏侯儀，並且狀似熟稔的向他問候，夏侯儀該如何回答呢：（本文選1）

1.「真對不住，驚擾了姑娘。」
2.「我沒事，姑娘是…」
3.「是妳…」



▲要先調查敵人才會出現

儀：笙姊，您看這是怎麼回事？
笙：以後碰到類似的選項，您可得衡量一下才好，這不但會影響好感度，而且跟結局也有很大關係的。你心裡若是對某人有好感，那就選擇偏向某人的選項吧！

封玲笙在赫蘭統領展開攻擊之前，丟了一把短劍給少女使用，少女拿在手中竟成了威力大增的冰劍！少女喃喃表示是夏侯儀的劍使，使命即是立於夏侯儀的身前，豈可躲在夏侯儀的掩護之下？擒賊先擒王，抓到赫蘭統領，就可安全逃離此地了…勝後可以獲得斂炙燧石、鐵槍。

三人合力拿下了赫蘭鐵罕，他見今日輕敵事敗，揚言不會就此罷休。封玲笙亦有意放他回去，想他今日受傷不輕，已然氣沮膽喪，此刻正急於收兵養傷，諒不致再來礙事。

白髮少女自稱在此沈睡許久，醒來已忘卻諸般事情，連自己的名字也無印象，但唯一記得的是夏侯儀…封玲笙將夏侯儀拉至一旁，指少女若非失心瘋，便是和他有極深淵源；但見少女眼神充滿依戀和思慕之情，既如此更不能任令她留在此地，不妨先自承舊識，先帶她離開此地再做打算。夏侯儀轉身開口時，無意識間竟喊出「冰璃」，少女依稀記得好久以前，夏侯儀也是這麼叫她的…

（冰璃加入）



▲睡太久了會有少女癡呆症哦

封玲笙言道此刻風聲鶴唳，還是先找個地方避上一陣；隨便找個商旅繁多，人跡混雜的城鎮，在客棧裡避上幾天風頭便是。出得洞外，見西夏軍果真撤得乾淨，看來一時半刻不會再返回。

幽城幻劍錄 西域遼疆

走出洞窟不遠，封玲笙見四周景觀好似見過，可不是涼州城近郊嗎？就去那兒歇腳吧！



▲這下不跟著去也不行了

涼州城

涼州城雖為西夏所據，但其勢力尚未深植，可在此地待些時日。夏侯儀擔心此番出門辦事，未料橫生枝節，唯恐家中老母擔憂；封玲笙建議可僱請腳伕代送口信短箋回家，先讓家人安心即可。此刻二人的通緝畫像說不定已貼滿興慶街頭，為了不牽連家人，還是暫時隱忍的好。

正說著，封玲笙忽見一熟識少女匆匆走過，但又表示「她」不該在此地的，許是認錯了人吧！先到茶館好好休息，明兒再將來此的緣由細說分明。



▲那位美眉不久就會把到手的

片刻之後，三人已進入茶館落座。封玲笙表示，曾聞赫蘭鐵罕提起樓蘭遺跡之事，才忍不住摸走他懷中的密卷，至於那樓蘭遺跡究竟有何重要，則無從得知。根據史料記載，樓蘭本是位居西域要衝小國，因畏懼匈奴之威，遲遲不肯臣服於漢；直到漢武帝時，漢使傅介子用計襲殺了樓蘭王，將全城居民遷至西南方的扜泥城，樓蘭於焉湮滅。

這雖是史記上的記載，但封玲笙卻聽過另一種說法，指樓蘭是毀於一場驚天動地的災變。當時與傅介子同赴樓蘭的漢將王恢，私下曾與友人提及「幽煌焚雲、沙濤潮捲、紫電翻號、穹幕綻裂，隨即七曜齊聚於頂、日月交融、天時亂序，如見末世之象。」王恢既見七曜聚頂，可見異象現於樓蘭城處，毀破樓蘭的驚人天災與此異象自是大有干係。

封玲笙推測七曜聚頂絕非自然天成，必有外力催引星宿移位；而操動天宿之力是何等巨大，若有人能將之操於指掌之間，這世上尚有誰能與爭鋒？赫蘭鐵罕之所以尋找樓蘭遺跡，想必也是為得此莫大力量吧！

封玲笙亦曾耳聞，西夏軍此行非為軍務，而是另有密令。西夏王李元昊雄才大略，近些年開疆闢土，對逐鹿天下顯有野心；若是他想得此力量，因而特別遣人調查此事，那亦不足為怪。封玲笙調查此事非為得此力量，而是為了尋找一個人，但表示今日不願提及，改日定當告知詳情。



▲能不能先上樓存個檔呢

此時，茶館樓上走下四名女子，聽得席間傳來天瑤派觀日峰門人封玲笙的聲音，特趨前相認；她們是神闕宮四婢：白莞、朱繯、紫蘊和青蘿。封玲笙自半年前不告而別後，行蹤何處亦未曾見告同門師兄，故而不知此番中原五派的聚會了。



▲封大姊真箇是交遊廣闊

據說，不久前中原盛傳一則謠言，謂即將有闇星降於西域，千年前為幽煌吞沒的古樓蘭城將重現人世，中土各派在幾經商議之後，由神武觀、崆峒派、紫雲派、嵩陽門和天玄門各組人馬聯盟，並由神武觀主慕容爭出任盟主，齊赴西域調查此事。

據四婢說法，神闕宮主特為此登壇做法，以天眼靈占天地人間的今運來勢，下壇後面色凝重，當即召集使女，預備前往西域一趟，並派人送信至觀日峰，希望封玲笙的秦師兄能念在世代交情前來相助；雖然宮主嘴裡不說，但任誰都看得出此事非同小可。秦師兄已然答應，但因不知封玲笙去向，故與常師兄先行動身，此刻也該到了。

封玲笙心下思忖，中原術劍五派齊聚，外加神闕宮和天瑤派，幾十年未見有過如此排場，西域這下熱鬧可期了。

紫蘊這時有事商請幫忙拿主意，言稱宮主此刻並不在涼州城裡，她在之前的驛站就告失蹤；根據驛站主人所描述，想來宮主是遭人挾持了！這已是兩天前的事，但雖尋遍涼州城周遭，因唯恐周崇和朱浩趁隙動歪腦筋，故而隱忍不敢聲張。

得知神闕宮齋女被來路不明的對頭劫走，本非等閒之事，即便四婢不求她，封玲笙也會盡力幫忙；只是巫山神闕宮在中原本已鮮為人知，更況且在此千里之遙的西域，眼下是半點頭緒也無。想來對頭顯然沿途跟蹤已久，可能留下的蛛絲馬跡也就很多，可多留意涼州城周遭，總會找到線索才是。

四婢走後，封玲笙表示神闕宮與她關係頗深，宮主齋女更是至關重要之人；若是落入妖人之手，只怕會有莫大兇事發生。她決定先在涼州城裡到處查訪，此事恐非如表面般單純。



向掌櫃要了間房休息，上樓進房之前，封玲笙表示，師父當初將眾多法寶分交徒弟保管時，她獲得「紫金王鼎」寶物，它能煉化天下諸物，合二為一、聚髓化象，今後若遇有奇物異石，可用神鼎煉化看看，且暫交由夏侯儀帶著。

◀早就該拿出來進貢了

儀：笙姊，神鼎這玩意兒有無使用限制呢？可不可以拿來練帝王功？
冰：你少褻瀆寶物了，滿腦子盡想些…嗯！不來了…
儀：幹嘛？被狗咬啦…妳這會兒怎麼話這麼多？
笙：別鬧了…我也不知道這算不算限制，不過，它只能在客棧QK時才能使用倒是真的。

歇息過後，在茶館門口碰上神武觀主慕容箏，聽聞觀主女兒慕容璇璣走失了，怕是被奸人所劫。神武觀近年樹敵不少，仇家趁機報復，拿小女兒要脅於觀主也是有的，她對此早有覺悟；可迄無半絲消息傳來，只落得六神無主，在此乾著急。慕容觀主表達與天遙派化解嫌隙的誠意，封玲笙也應允會多留意璇璣下落。



▲真看不出是個莽大娘哩

走至一旁，夏侯儀直指封玲笙對慕容觀主撒謊，想來昨日在城門所見即是觀主的小女兒。封玲笙倒也不否認，言道神武觀是中原術劍五派中最大的一派，慕容箏乃是前任觀主慕容修的獨生千金，並承繼亡夫的觀主之位，其武功和本性倒是不壞，只是從小被父親寵慣，養就一副急躁魯莽的性子，是五派中出了名的莽大娘；但女兒璇璣則大異其趣，自幼即聰慧機伶，昨日見她神色，想必是發現了什麼可疑之事，正在私自調查，說不定還與齋女被劫有關。方纔若是對觀主坦言相告，只怕會惹得滿城風雨，豈不壞了大事？



▲可別在城裡抓瞎亂逛

尋至城東牆角處，發現地上有一巧繡香包，香包上繡有「北辰懸照、璇璣天映」字樣，想必是璇璣所有…一旁的文士熱心上前打探，言道那小鬼精靈昨日在此東張西望，接著並跳進停在這裡的一輛商隊篷車，隨著商隊出城去了。據說那商隊的首領是個壯碩漢子，臉上有道藍色的刺青。

回頭在馬篷裡找到簡二老闆，告知商隊首領的特徵後，簡老闆指那隻商隊似乎有急事往西北而去了。

西域邊疆

冰：這個地點不太好觸發哦，儀哥可有好點子？
儀：這倒是，我們必須在出城後，由涼州城上方的空地，順著左方的山壁逐步往西北方前移，直到踏入沙漠地帶的一瞬間，正確的話就會觸發事件了。
笙：說得倒容易，這個地點很容易又撞進城裡去的！
儀：沒錯！所以我們要堅此百忍，努力的多試幾次才行。所以啦，兩位只要緊跟在我屁股後面，用力的擠就可以了。
冰：那就請你把屁股抬高一點吧！
儀：-&@#%*

沙漠中碰見一名商人遭到沙漠盜賊追殺，因為他看了不該看的東西…未料盜賊如此猖狂，收拾完後，發現這批盜賊行止並不像真正的匪類，搜身時找到一封書信，函中交代要將神闕宮齋女葛雲衣擒捕到手，並以快馬送到堡中，署名「依倫哲羅」。



▲要找這幾位仁兄可不容易

商人見到的是對方的紮營地，指有人將一昏睡的小女娃抬進帳篷裡，因小女娃的服飾很特別，故而多看了兩眼，結果就惹來數騎尾隨追殺。據說紮營地就在北山綠洲附近，該地點怕是說不清楚，請隨他先回涼州城碰面，再奉上北山綠洲的詳圖。城裡驟馬舖的簡老闆和他極熟，就約在他舖裡碰面好了。

涼州城

返回驟馬舖找到商人，獲贈北山綠洲詳圖和一百五十兩，並好意提醒那批人雖看似普通商隊，但骨子裡可比強盜還凶狠，前去查探底細，請務須小心。沙漠綠洲…對方大剌剌的在該地紮營，顯係有恃無恐，就闖它一闖吧！



▲走出大地圖就看得見啦

北山綠洲

進入紮營地，佯稱路過此地，但遭磐沙衆怒斥，暫且不動聲色的假裝走開。從右方繞至北邊的營帳內，三人打算先喘口氣，並商量接續的行動；這時冰璃發覺帳中有人，果真是慕容璇璣藏身於此。夏侯儀將香包歸還，璇璣言稱聽聞有人要將齋女送走的事情，情急之下才跳上馬車跟來；至於齋女是否在此，則不甚清楚。



▲是否先進來找她也有影響哦

夏侯儀推測對方行事縝密，只怕齋女已被送離此地，紮營則純為斷後而已。既如此，那就逮住此地的領頭，逼他吐露詳情便是。璇璣表示自幼即跟隨娘親學習練氣和神道仙法，修為雖不高，但一定可幫得上忙，故堅持要一同行動；但談話聲卻已引起帳外的注意，立馬就得準備應戰了…解決帳外兩名磐沙衆以後，整個營地大概已發覺有奸細闖入，那就光明正大的殺將開來吧！

（慕容璇璣加入）

所有營帳內共可找到瑯環玉璧、十份金創藥、兩份還神散、羊皮長衫和兩份蔓陀花苞。

璇：儀哥哥，如果你剛才不先來找我，先去找營地領頭的話，人家…就不會對你這麼好了…
冰：我哩咧…機車！得了便宜還賣乖…
儀：…（還好劇本安排可讓任一人去死！）
笙：…（也有辦法可使兩人都死去的。）
儀：…（不會吧？我用「想」的，妳也聽得見？！）
笙：…（你說呢？！）

殺至左下方營帳前，冰璃感覺要找的敵人就在裡面；帳內見到阿爾泰巴，他就是臉上有藍色刺青的大漢，指稱齋女早就被送到堡主那兒了…打勝後可獲得凜水寒晶。

阿爾泰巴被打敗後仍堅不吐實，封玲笙有意放他生路；待他走後，這才說明早在他身上下了千里追蹤法咒，不論他到哪裡，只需放出符咒折成的紙鳶一路跟隨，就一定能找到他。想他遭此大敗，必然會返回大本營向堡主回報，可尾隨而至；但唯恐顧忌追蹤，並不會直奔老巢，故可先回涼州城休息。

走出帳外，封玲笙感覺到師兄已經到了…由朔方接獲傳書，得知二位師兄已到了涼州城，並約在城外會面，怕是不能一起去追查對頭的所在了，還好有璇璣可暫替遺缺。封玲笙宣稱師兄大概對她私訪西域不諒解，待她前去解釋後，料應無事，遂將紙鳶交予夏侯儀，並傳授使用方法，且好在在涼州城客棧碰面。



▲這個什麼巴的有點能耐哩

（封玲笙離開）

夏侯儀決定先返回涼州城休息，順便向璇璣母親報平安，做好準備後再出城尋找敵蹤。

幽城幻劍錄



涼州城

璇璣入城與母親慕容觀主相會，璇璣表明要與夏侯儀繼續追查奸人下落；慕容觀主迫於無奈，只好同意並請夏侯儀多多擔待。

驟馬舖的簡老闆指稱所救的商人名叫察斯葛，是他多年好友，以後有需要幫忙處可儘管找他。整備一番並到客棧休息過後，立時出城使用紙鳶並念起咒語，一路追蹤跟進了大漠。



▲這個媽媽從不簽聯絡簿的

幽城幻劍錄



磐沙谷

紙鳶到此已化為灰燼，恐怕是有人破壞了紙鳶的追蹤之法，看來此地有厲害角色。不知何方神聖在此荒山裡建造如此氣派的堡砦，但紙鳶既指引至此，只怕齋女正是在裡頭，得設法進去瞧瞧。

此刻擅闖敵方大門，無異自暴行藏，還是沿著山壁下的陰影而行較妥當。沿著陰影往左下方到了小山谷，在此碰見璇璣的小師叔楊雲佐；璇璣介紹他是祖父晚年所收的關門弟子，外號小諸葛。璇璣引見時，冰璃狀似認得楊雲佐，並且步步進逼，幸為夏侯儀及時攔阻，並打圓場指稱冰璃因記憶全失，故言行舉止有異常人。



▲追蹤手法是全自動的

楊雲佐不以為忤，表示要趕回去通知各派來援，猜測夏侯儀一行也是為齋女下落而來，故給予一把青銅鑰匙，並指出城砦地窖入口就在旁邊樹下。根據他的探勘，這城砦的來頭不明，防守倒是異常嚴密，而地窖則是唯一可潛入的入口；但因貿然闖入也是凶險萬分，所以決定先回去找人助陣。夏侯儀等人可以進入看看，即便破關不成，也可探探虛實。

楊雲佐走後，到樹下地窖入口使用青銅鑰匙，進入磐沙堡地下水道。

磐沙堡



由地下水道進入地下倉庫，登上階梯後，發現偌大的的地窖囤備了許多物資，不知究有何居心？忽聞門外傳來磐沙衆聲響，躲至一旁聽聞訊號煙火只剩一支，並得知堡主下令非有煙火訊號，不能隨意開啓大門。

待磐沙衆走後，到方才他們站立之處取得訊號煙火，屆時到外頭使用，或可找機會混入城堡。地下倉庫內另有古銅懷刀、兩份大補丸、四份通脈丸。

回到磐沙谷，沿著山壁下陰影往城堡大門前，在一火盆點燃訊號煙火；當大門開啓時，可立即進入城堡。

甫進入磐沙堡一樓即露了行藏…此地看似易入難出，且已驚動了敵人，只怕會身陷於此。

地下牢房關著一名男子古倫德，隔著鐵窗詢問他齋女的去處；據說他被關在此已近一月，但卻未見有其他的人被帶進來過。據他所知，此地的堡主莫測高深，不知在圖謀什麼，被抓到此的人多半另有用處；猜測夏侯儀所要找的人，也應該是在上面樓層，和他的老師一樣，被軟禁在某處替堡主工作。

古倫德與老師原是在西域四處遊歷，有天途中遭偷襲，莫名其妙被抓來此；堡主要他師父翻譯一些古文書，並以他的性命要脅合作。夏侯儀有意要救出他，但卻吵醒在牢房盡頭打盹的磐沙衆…打敗守衛後可取得一把鐵門鑰匙。

使用鐵門鑰匙放出古倫德，他興沖沖表示要一起去打磐沙衆，但先得向他討教此地狀況。據稱，磐沙衆看似沙漠盜賊，實則類屬傭兵，不但訓練有素、組織嚴密，且絕非等閒盜賊可比擬，而神祕的堡主是個厲害人物更錯不了。說著並交予一把石製把手，看來得找到那堡主才能真相大白囉。

（古倫德加入）



▲注意找他們所站的地方



▲這是奧運留下的剩(聖)火



▲這位老兄是粉粗勇的

殺上磐沙堡二樓，打敗此間的磐沙衆獲得一把黃金鑰匙，箱中另有兩份返氣丸、水晶珠鍊、一百兩銀子。二樓右邊牆上的方形小洞可適用石製把手，再按下牆上的蠟燭臺座可觸動吊梯開關，走進吊梯即可直上四樓。四樓左方的吊梯操作方式相同，但由此是往下直抵二樓。



▲用力按下去就對啦

先由階梯步下三樓，使用黃金鑰匙可打開藏書室，室內見到古倫德的老師葛梅爾，他已被難解的上古文字累得心力交瘁，但因花了近月時間鑽研殘篇古籍，只差一步即可找到樓蘭城的下落，故而堅持不肯離開；更何況師徒二人原就是為尋找幻城才前來西域的…古倫德是榮耀的赫圖茲家族長子，他父親將他託付給葛梅爾，莫說尋找幻城樓蘭原就是他畢生的夢想，那傳說中藏在城裡的莫大力量，更是古倫德復國中興的唯一希望所寄，豈可輕言放棄…

根據樓蘭遺民的記載，樓蘭看似毀於一場突如其來的天地異變，但那只是假象而已；那時的「羅侯雙使」為了不讓敵人侵入樓蘭，便以強力咒術將之一分為二，封存於無人能及的天地兩端，以待來日可乘之機。自樓蘭在漢初湮滅以來，幻城之說會在此地延續千年不絕，必是其來有自。



▲這位老師尚未屆齡退休

葛梅爾描述一男一女雙使中的女使，古倫德只覺得和在場的冰璃極為相似，葛梅爾也驚訝千年前和「祭使」霍雍一起來到樓蘭城的「劍使」，果真就在眼前？葛梅爾太高興了，既有劍使在一起，欲尋獲樓蘭又有何問題！

接著，他要古倫德代替他尋找幻城，並要親眼見到那毀天滅地的力量…通往塔頂的密道…一樓大廳…柱子上…鑰匙孔…以及…地下牢房…拉環…逃…

葛梅爾嚥氣的同時，磐沙衆也已



▲老師說的可不是易開罐拉環

聞聲而至，古倫德遂將滿腔悲憤就此發洩…還得找到那個依倫哲羅堡主，並救出齋女，古倫德還有話要問問他呢！

先沿著堡外階梯到練武場，進入

> 璇：古大哥，你的老師臨死前結巴的說些什麼意思呢？
> 古：他是指「通往塔頂的密道入口在一樓」，關鍵是「柱子上鑰匙孔」，以及「地下牢房有拉環」可「逃」出。
> 璇：可是，我們不是還要去找堡主嗎？
> 冰：去找堡主之前，我們必須先到地下牢房去扳動牆上的拉環，因為可打開通往地下倉庫的障礙，以後會用得著的。
> 璇：哇！妳怎麼會知道的？
> 冰：我就是知道…幹嘛？妳咬我？
> 儀：閉嘴！家裡沒大人啦？仔細找找，藏書室裡有破金符、兩份披甲符，還有葛梅爾桌上的筆架可以記錄的。

後會遭遇到磐沙衆的狙殺，這兒的一名隊長身上有一把鍛鐵鑰匙，而武器架上則有一把鋼戰戟。

回到四樓左方使用石製把手，並按下蠟燭臺座，利用吊梯降至二樓左方，再下階梯到一樓。在一樓正門右方的鑰匙孔插入鍛鐵鑰匙，進入登頂密道找到硬皮胸甲和一百二十兩。進入頂樓的磐沙堡大殿，即可見到真正的堡主皇甫申。



▲正面來的該不算放冷箭吧

依倫格羅只是皇甫申所用的化名，他指齋女服用了一些蒙汗藥，此刻仍昏迷不醒；在綠洲紮營地吃了敗仗的阿爾泰巴也在場，今日看似得動動筋骨了…皇甫申突如其來對夏侯儀發動攻擊，但旋即遭冰璃攔下，皇甫申見她似覺眼熟，並表示夏侯儀必須過得了他這一關，齋女即可毫髮無傷任由帶走；否則，一夥人的性命就得全都留下。夏侯儀表示前來救人，原就不惜一戰，既然皇甫堡主有此雅興，樂意奉陪…勝後獲得凜水寒晶、軟革裡衣。



▲皇甫老大還真是派頭十足

皇甫申依約表示可帶走齋女，並讓阿爾泰巴送客。夏侯儀的救人任務已了，但古倫德的師仇未報；他的老師因替皇甫申解讀古書至死，今日要討個公道…皇甫申推測葛梅爾諒係看到某物之後，引動心悸血湧而死，他與葛梅爾都熟知「羅侯雙使」之事，看過大殿裡的古壁畫殘蹟就會明白，這件千年前的樓蘭城遺物，可是他花了很大心血才帶回的；何況葛梅爾在此，他一向都奉為上賓，絕無威壓恐嚇的情形，能夠為了追求自己畢生心願至死，毋寧也是美事…經過同伴們的安慰，古倫德的情緒已漸次平復了。



▲小心對方有兩個頭目哦

冰璃此時似乎恢復了些許記憶，她主動抱起齋女。正欲離開時，磐沙衆報稱中原五大派群豪，連同神關宮的人等，此刻已聚集堡前喧囂聒噪，爭議是否要強行攻堡；皇甫申當即下令阿爾泰巴送客出堡後，立即緊閉大門，並佈置弓弩手嚴陣以待，並轉對古倫德表示，若是他對老師之死仍難釋懷，可改天來此找他算帳，他絕不畏避。古倫德佩服他為人英豪磊落，老師之死也不全然是他的錯，此事乃就此揭過。皇甫申允諾會妥為安葬葛梅爾遺體，並稱與夏侯儀的緣份匪淺，來日必有再會之時，屆時再多告訴些事情。



▲這樣可以少打幾場了

幽城幻劍錄

磐沙谷



▲這隻「豬」很「耗」米糧的

此刻堡前已聚集中原五大派的人馬，公孫慎與慕容箏主張靜觀其變，見機行事；但周崇與朱浩則獨排衆議，力主要強行攻入堡中，並拿神闕宮齋女遭擄一事開蒜。慕容箏立場略受影響，而出現動搖跡象時，公孫慎提醒她貴為五派盟主，帷幄定策，權責非小，莫要為人所激，不意竟惹來周、朱二人反唇相譏；神闕宮四婢白莞忍不住怒斥周、朱而加入舌戰…



▲「粥蟲」專挑孤兒寡母下手

夏侯儀等人正欲護送齋女前去療傷，但遭周崇攔下，直指他們之所以能若無其事地出得堡來，必是與磐沙堡人有所勾結，硬要夏侯儀當面把話說清楚。夏侯儀絲毫不受威脅，並冷言以對；周、朱二人見狀，咬定是有堡主背後撐腰，想拿神闕宮齋女大做人情，執意要拿人並逼問出入堡方法，然後一網打盡…神闕宮紫蘊見今日勢不可為，要青蘿先和他快馬送宮主回涼州，順便召集人手前來幫忙。



▲第三場仗是鐵定會輸的

慕容璇璣氣不過，直指周、朱二人分明是想入堡掠奪而蓄意編排罪名，隨即轉向母親求援；但慕容箏卻表示礙於五派有結盟之義，不便相助外人。璇璣憤而決定要與夏侯儀等人力拼到底，即便是死也在所不辭…周崇聞言表示要替慕容箏教訓女兒，當即派出兩撥人馬群攻夏侯儀四人…

> **璇**：好痛啊！儀哥哥…
> **儀**：忍耐著點吧，妹子…前兩撥人馬，我們可以賺取些許的經驗值，等到第三場由周、朱二人上陣時，我們再裝死好了。
> **古**：就這麼辦！畢竟對方是兩派的掌門，算是給他們點面子吧…何況，以我們目前的實力，原本就不可能取勝的。

周崇趨前正待強行問供時，冰璃搶先一步並高舉冰劍，口中唸起咒語，欲以自己魂魄解眼前難關…幸為及時趕抵的封玲笙阻止這「釋劍之儀」…封玲笙請來了大師兄秦帷剛，他開口要帶走齋女，問道五派盟主可有異議？或者，也可讓紫雲、崆峒二派，盡數陳屍於此…

周、朱二人一時噤若寒蟬，封玲笙適時打圓場，讓慕容箏取得下台階，她這才表示齋女既已尋回，此事就該告一段落了…冷不防周崇暗地對夏侯儀射出一枚淬骨神針，他要讓夏侯儀結實的吃點苦頭…



▲秦師兄真是酷斃了

幽城幻劍錄

涼州城

夏侯儀於客棧房內療傷，神智恍惚之間，聽得冰璃喚他為「霍雍」，並自稱是尊神指派的劍使，負有保護霍雍的使命。儘管好好休息吧！無論發生何事，冰璃都會以性命和幻劍守護他的…

醒來時，但覺全身筋骨痠痛，冰璃簡述周崇暗使淬骨神針洩恨情由，中毒者將中全身劇毒，力氣全失，且昏睡三天三夜方醒，但不傷人命；如此說來，自返回涼州以後，夏侯儀已經足足昏睡了四天之久了。

除了冰璃之外，據說璇璣也是忙進忙出協助找大夫，抓方煎藥的。本想下床活動，但冰璃強調封玲笙有交代，淬骨神針之毒雖不傷性命，但對手足筋骨有損，還是多躺一下的好。夏侯儀此時該如何回應呢：（本文選1）



▲好好考慮再回答她吧

1.我就不要拂逆她的一片好意，再躺一會兒好了。

2.男子漢怎可這般軟弱慵懶，該起來走動走動了。

> **璇**：儀哥哥，這有關我們未來的「悲哀」哦，你可得慎重選擇…
> **冰**：少囉唆！還沒輪到妳上場啦！

瞧冰璃一副憂心忡忡的樣子，既然躺著難受，就坐著好了，也可順便摸摸冰璃的小手…兩人談及記憶，夏侯儀表示確實記得「冰璃」之名，但也僅此而已；冰璃相信終有一天，會像她一樣漸漸回想起來的…對照磐沙堡的壁畫內容，或許真如古倫德和皇甫申所說的，兩人俱是千年之前的人…

櫻花大戰2
幽城幻劍錄
瘋狂空間王
魔鬼戰將2
可汗

雖是如真似幻的印象，但夏侯儀可還依稀記得，那既遙遠又熟悉的感覺，或是就是來自於千年前的記憶吧！只要這一切真有其事，倒可不必急於一時；總有一天，會再想起這一切的…

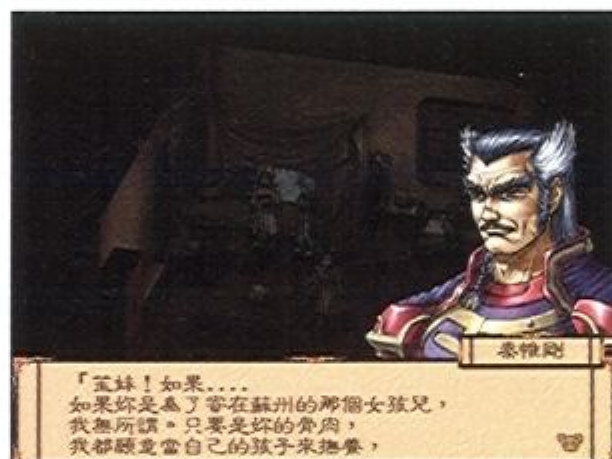
璇璣此時端進湯藥，見到兩人雙手交握的情境，眼眶不由紅了，連忙托故是煎藥熏紅的…此時由鄰房傳來封玲笙和大師兄的一番對話，引起在場眾人的留意…



▲小妹子還是有機會的

秦帷剛向封玲笙強調，師父當年不准三師弟皇甫申修習天遙派的咒術，只因師父認定三師弟是荒靈厲魄轉生，但封玲笙則直言是大師兄因嫉妒而蓄意排擠…她雖明白大師兄對她的好，但其實她的心早已全給了三師兄，只求讓她跟隨三師兄而去，但求萬勿斷絕師兄妹情誼…

封玲笙前此不告而別時，秦帷剛為打探行蹤而獲悉她在蘇州有寄養女兒，若是答應隨他返回紫杳峰，他會視如己出的對待；但封玲笙堅持孩子自會打理，就請大師兄忘了她這個傻師妹吧…言已至此，秦帷剛表明會和二師兄留在涼州一陣，如若改變心意，或是有事求援，儘可來找他們。



▲大師兄很有人情味的

秦帷剛藉言出門散心，二師兄常逸風進屋苦勸封玲笙，並指那「金髮少年」身上的黑氣，和三師弟有些相像，為防萬一還是小心為要；封玲笙坦承早有察覺，解嘲或因與此邪氣特別臭味相投吧，她自己會留意的。

封玲笙踏進夏侯儀房間時，但覺眾人臉色有異，想是已聽聞方才隔房的對話；既如此，那就索性當著幾位生死之交，話說從頭了…



▲這可不是針孔偷拍的

封玲笙始終相信，只要找到樓蘭，也就等於找到了皇甫申；夏侯儀表明願意繼續出一份力，璇璣樂得可湊熱鬧；而古倫德則負有師父遺命，要代替他親眼見到樓蘭城，故樂於同行。也許冥冥中自有天定，一夥人竟為了樓蘭城而相聚於此；倘若真有天定，那麼夏侯儀和冰璃，以及當初那奇怪的處所，說不定都和樓蘭有所關聯呢！

（封玲笙加入）

在客棧好生休息過後，一踏出大門就遇上來自河州鎮的沈大伯，聲稱夏侯儀的家裡出事了！有一群西夏兵忽然跑到村裡，不由分說就架走夏侯儀的母親，據說是他在外惹禍所致，而高老丈為此也被打成重傷了…莫非是赫蘭鐵罕？



▲未婚媽媽就這麼流傳下來

聽聞西夏軍統領指出母親被帶往肅州待審，夏侯儀急著要趕回家鄉一趟；封玲笙也催促先回家看看，視情況再從長計議。她自覺此事是因她而起，就算得向大師兄求助，也要幫忙救出夏侯儀的母親。



▲沈老伯千里傳噩耗

幽城幻劍錄 河州鎮

回到自家門口，但見門扉貼有留言，果然是赫蘭鐵罕，要夏侯儀速往肅州石塔投降就擒。杜婆婆此時現身，指西夏兵藉言要搜贓物，將家裡翻得亂七八糟；高老丈因看不過去，撐著一把老骨頭要阻止，而被打得只剩一口氣了。

進入高老丈家中探望，他自知大限已至，但不見夏侯儀一面則不願嚥氣；意指枕頭下有一把紫金劍，是他年輕時的用劍，雖在一戰中為敵方的神兵所傷，但修好之後，應該還是把不錯的武器，就此送給了夏侯儀，隨即便告不治…夏侯儀悲憤的以紫金劍立誓，非但要前往肅州救出母親，還要提了赫蘭鐵罕的人頭前來老丈墳前拜祭…



▲這把劍等很久了

李大夫此時進入屋內，得知老丈已死，欣慰他終能含笑九泉，得償夙願；聞知夏侯儀要和夥伴前往肅州拯救母親，表示會料理老丈後事。夏侯儀自忖要拯救母親，報高老丈之仇絕非易事，當即徵求夥伴們的同意相助。

進入自家廚房的地窖內，發現一件汎黃的嬰兒襁褓，這就是雙親撿到嬰兒時的夏侯儀，用來包裹之物。雙親將之鎖在地窖，顯然極珍貴而又不願被他看到；但即使得知自己並非雙親的親生骨肉，並無損於夏侯儀的親情之念啊！



▲地窖裡沒什麼東西了

走至高老丈屋子後方，發現阿吉畏縮躲在牆腳，他指阿鈴失蹤了…就在西夏軍來後不久，鎮上忽然出現了一個行跡詭異的老太婆，當她離開後，阿鈴也就不見了。阿吉過後才想起那老太婆曾向人問及彩色石子的事，好像就是阿鈴之前所撿到的彈珠；但聽說已送給夏侯儀了，所以要他負責將阿鈴救回來。聽說老太婆最後朝東北方而去，敢情就是蘭州？夏侯儀決定到那附近一帶找，相信她會自己找上門來。



▲不找阿吉就得不到好東西

> 儀：大家留意一下，如果先前未從阿玲手中獲贈彩石珠珠的話，此時即無法觸發此事件。
> 古：這不太公平吧？當時我都尚未加入呢！
> 冰：那你自己回去河州重頭開始嘛。

蘭州城

城內此刻已恢復舊觀，當日肅殺之氣已一掃而空，居民也泰半都在談論當日西夏軍搜捕女賊之事。

> 璇：儀哥哥，城門口孩童身旁的箱子有朱蕊晶花哦；而廢屋前澆花女子的花盆裡則有兩份縛靈咒索哪！
> 儀：噓…拿就拿嘛，小聲一些！街上這麼多人…

小男孩提到城外常有一個奇怪的老太婆四處遊蕩，好像不是住在城裡。進入客棧，站在中庭的一名斬妖除魔的大俠指出，他最初在河州鎮見過那妖魔老太婆，只是那邪道法寶「血靈神珠」讓他傷透了腦筋，之後一路追蹤到蘭州來，卻又失去了蹤跡；奉告不如趁天黑之際，在蘭州城附近的路上碰碰運氣，因出事的人都是在此附近遇到那老太婆的。



◀ 找到這位老兄才是重點

西域邊疆

在蘭州城西北方靠河岸的地方碰上老太婆和阿鈴，阿鈴口稱高奶奶對她很好，但瞧阿鈴眼神極不對勁，看似中了迷心邪術；老太婆以阿鈴的性命要脅，要討回以前阿鈴所撿到的血靈神珠：(本文選2)

1.絕不能把神珠給牠，不然就再也制不住牠了。

2.一切以阿鈴的性命為重，神珠給牠就是了。

> 璇：儀哥哥，如果不給牠神珠，會有什麼後果呢？
> 儀：我也沒試過哩。
> 冰：笨哦！不給的話，神珠仍然還是在身上，但因沒有沾上妖蛇的血，所以會跟妳一樣，變得很沒有「靈性」，往後會錯失事件觸發的良機的！
> 古：妳演戲的時候，怎沒有這麼多話？
> 冰：怎麼？你咬我？！

老太婆拿回神珠以後，揚言要多吸幾個倒楣鬼的血氣；補足元氣以後，再去找那俠士算帳，並露出了化蛇原形…化蛇敗下陣後，從身上掉下血靈神珠。

雖然阿鈴的雙眼依舊無神，但已無方纔的迷亂，想是妖蛇死後，迷神邪法也跟著解了。這就帶她回河州鎮休養吧！

河州鎮

阿鈴總算救回了，雖然清醒後不復記憶發生何事，但應已無大礙；此事已告一段落，阿吉也可以放心了。就安慰阿鈴當成是一個長夢吧！該去辦正事了。



幽城幻劍錄 甘州城

聞聽小販婦人指甘州城有兩處地方是遠近馳名的，一是王老闆的古玩店；一是譚老爹的打鐵舖，有不少外地訪客就是衝此而來的。

進入譚老爹打鐵舖時，有位俠士指譚老爺子技藝極精，但在兒子出事後，就鮮少再揮動鐵鎚，真是可惜。俠士並瞧出夏侯儀身上的紫金劍寶光內蘊，顯非俗物；借給他觀看過後，俠士指係巧匠所鑄，可惜壞成這模樣…

回頭轉問掌櫃，譚老爺子可不是專精鍛製紫金嗎？掌櫃答稱譚老爹自兒子入獄以後，個把月才打造出一把劍，生意都快做不下去了；要談的話，就請直接到後頭的打鐵屋裡找他吧！俠士鼓動要好好的跟譚老爹談，切莫辜負了一把好劍。



▲沒有紫金劍他就不會開口

進入打鐵屋裡見著譚老爹，請他瞧瞧紫金劍；老爹不迭的直誇好劍，但要修鑄此劍，則需將劍身燒至紅熱之後，再重新展延薄鍛，如此方可補起缺口裂縫。唯紫金劍難溶易冷，重鑄時需連打三日夜，除非有兒子幫忙，否則他可是有心無力。

聞聽赫蘭鐵罕之前以高價請譚老爹打造兵器，但因老爹極厭惡他，當即一口回絕；未料鐵衛軍竟捏造細故將兒子定罪，並關入肅州大牢，藉此要脅他為之打造兵器。如今兒子被關在石塔底下的牢裡，只要能平安救出他，紫金劍即可順利進行重鑄。

事有湊巧，夏侯儀的母親也被關在肅州石塔，諒是與譚老爹兒子阿同關在一處；原本就打算前去營救母親的，順道營救譚公子應無問題。不過肅州城似是鐵衛軍的大本營，守衛極其森嚴，正苦思闖入之法卻無良策。



▲譚老爹的角色很具關鍵性

譚老爹適巧有批貨要送到鐵衛軍石塔去，可以在木箱底下加個夾層，讓夏侯儀一行躲著混進去，多半就有機會闖入地牢救人；但有一難事，這批貨是託涼州城經營騾馬舖的簡二老闆派車運送，如果事敗，只怕會連累了他；不妨去找他求情看看，若得允可，就照計劃進行。紫金劍可先交予譚老爹看管，這就前去找簡老闆商量吧！

幽城幻劍錄 涼州城



▲作風阿莎力的簡老闆

將詳情告知簡老闆之後，簡老闆表示會幫到底；他因與西夏軍做生意久了，即使出了岔子，諒也無礙。這就派車隊與夏侯儀一行返回甘州，剩下的事，只需和譚老爹商量就是。

幽城幻劍錄 甘州城



▲偷聽人家說話是很重要的

再返回甘州時，但見車隊已在城外等候，只待通知譚老爹，就可準備闖關了…咦？城門口瞧見二人行蹤鬼祟，像是在商量什麼壞主意，可惜內容聽不真切，只聽得「約定時間已屆」云云，接著又匆匆走開了。

進入客棧之前，又在客棧左方空地瞧見有三人在密商事情，言下之意似乎是要行刺某人，言道這幾日會沿天山南路經過甘州，要在北麓沙漠埋伏，並扮成沙漠盜賊下手…聞聽又是殿下，又是統領的，敢情又與赫蘭鐵罕有關？

走回城門口時，夏侯儀心裡惦記著那三人不知幹何勾當，雖然混入肅州的準備已經就緒，此事仍令他相當在意，是否該去調查清楚呢？既然譚老爹說好可隨時出發，耽擱一下應不為過，還是去調查一下，以求心安吧！

儀：笙姊，我們不是急著要趕去肅州石塔救人嗎？
璇：對啊！幹嘛多管閒事？
笙：儀弟，璇妹有所不知，此刻若是直接栽進打鐵　通知譚老爹，那是會隨著車隊潛入石塔沒錯，但會錯失另一條較優的路線的。
古：也就是說，有更好進入肅州的方法囉？
冰：就是！連這點見識也沒有。
璇：對嘛！儀哥哥，你怎麼可以沒有見識呢？
冰：嘿！女人，我說的是妳！

櫻花大戰2
幽城幻劍錄
瘋狂空間王
魔鬼戰將2
可汗

西域邊疆

出城往西北方山麓行進，大漠中見有盜賊攔下一部馬車欲行搶劫；由馬車走下一名女子，怒指盜賊非但殺死她兩名心腹隨從，還驅走拉車的兩匹牲口，到底是何居心？沙漠盜賊聲稱因缺錢用，要找點路子，勒令女子隨他們走一趟去見大王以換點零用。女子不慌不忙，並點破假扮的沙漠盜賊之破綻，見假盜賊談吐舉止倒像西夏兵士；只是想不出來，在眾兵將之中，究竟是誰如此大膽？



▲這位女子來頭不小

盜賊見女子不肯就範，當即要動手硬來，適為夏侯儀等人趕上制止。看這三名沙漠盜賊，可不正是那三個鬼祟密商的壞胚？假盜賊見事跡敗露，強欲動手…打勝後獲得羊皮長衫。



▲盜賊很好收拾的

帶頭的身上有書信提供線索，意欲抓到銀川公主，以迷藥迷昏並立刻帶回肅州石塔待命，這不正是赫蘭鐵罕的根據地嗎？…女子表示不明白為何遭此劫難，既然夏侯儀等人也要找他算帳，不如就由夏侯儀等人扮成她的侍從，要進肅州便絕無困難，並自信那赫蘭就有再大的膽子，也不敢對她怎樣的；至於她究竟是何身份來歷，稍後必當告知詳情。

夏侯儀原本正苦於無法進入肅州，既然姑娘有此把握，就姑且一試吧！隨即由馬車裡取出數套侍從衣服換穿上。

肅州城

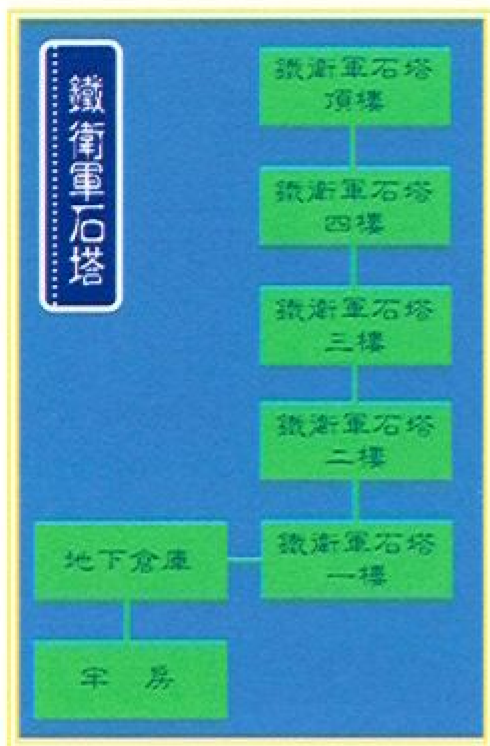
進城後，女子不假辭色斥退守城軍兵，並取出大夏銀川公主李盈鳳的「金雕鐵令」令牌，宣稱要見鐵衛軍統領，士兵乃急急安排至石塔休息。

鐵衛軍石塔

銀川公主被安排至石塔三樓房間內休息，赫蘭鐵罕得令前來覲見。公主表明是代替父王出使沙州，對曹太守表達親善之意；不意聽聞赫蘭手下在此一帶惡名遠播，特要她路經肅州時，順便取道查訪。



▶這是…官逼軍反？



赫蘭鐵罕對於公主的連番詰問，初則尚振振有辭詭辯，直到公主取出赫蘭親書的密函，赫蘭鐵罕則再不推搪，只恨派了這麼多人手，還是失手了～他表示原想留公主一命，圖個皆大歡喜的結局，但事到如今，也只得殺了滅口；就算身邊侍從再厲害，只怕也難抵石塔裡的整隊軍兵…夏侯儀等人此時現出原來面貌，赫蘭鐵罕則拋下手下抵擋，自己逃得飛快…

解決西夏兵士以後，夏侯儀斷定赫蘭鐵罕叛心已露，必定容不得生離石塔，唯有設法擒住他，並以他為質逃離此地；就請公主在此間躲藏等候，待捉獲赫蘭以後，自當前來會合。此外，請公主萬勿輕易現身涉險。

古：三樓房間書桌上的筆架可以記錄哦！

璇：儀哥哥，怎麼二樓會走不下去呢？

儀：這就是入城方法不同所造成的差異了。當初若是找譚老爹直接出城，那就會隨車隊潛入地下倉庫，之後可由一樓往上殺開。但先去拯救公主的話，就像現在一樣，只能往上，而不能往下。至於譚老爹的兒子，待這段劇情結束後，也算是安全救出了。

冰：對啊！而且拯救公主會牽引出後續的事件，所以還是這麼演比較好一些。

璇：可是…人家想要知道地下倉庫會有什麼好玩的啊！

儀：那就請笙姊簡單的說明一下吧，OK？

笙：好吧…從倉庫進入的話，倉庫內會找到六百兩銀子，往下到牢房會遭遇西夏兵士攻擊，但會救出譚老爹的兒子譚志遠。上一樓後，會發現無通路可行，只要走向右邊靠近燈火處，譚志遠就會上來幫忙啟動機關。二樓佈有重兵，連殺三撥人馬後，即可往上到三樓，亦即此刻所在的地點。繼續往上的話，遭遇的情況則完全一樣，這樣夠清楚吧？

璇：耶！未喑笙嗎嗎萬歲！

冰：…香蕉芭樂…





▲這是另一種入城的關鍵

甫進入四樓時，遭遇襲擊，接著有兩場硬戰要對付，夏侯儀等人因遭偷襲，開戰時需儘速補血才是…此地有銅釘皮鎧、朱纓槍。



▲此時已非吳下阿蒙了



▲這是擺明要燒烤了



▲每次一頭痛就有好戲

抵達頂樓終見到赫蘭鐵罕，夏侯儀厲聲要他將母親釋回，但赫蘭則要來人嚐嚐他認真起來的厲害…打勝後獲得硬皮胸甲、嘯風槍。

赫蘭敗陣，但言道一切都已太遲了，夏侯儀的雙親已經歸天，要怪就怪自己吧！夏侯儀怒極而欲出殺招，赫蘭提醒將諸人誘進石塔，豈會不做任何佈置呢？封玲笙往窗口一探，但見已有數百名西夏兵團團圍住了石塔，個個備弓張弩、火矢上弦，全都對準了頂樓；而塔底也堆了木柴，恐怕是要火攻…赫蘭留有一手，若是他未能活著走出石塔，外頭即會放火燒塔，屆時任誰也插翅難飛；但若以他為人質到了塔下，鐵衛軍又豈肯坐視統領被帶走？

封玲笙指到此田地，也只能先求全身而退，此仇來日再報不遲，否則衆人都將難逃一劫…夏侯儀陷入了兩難，既要手刃仇人，又不能棄夥伴們安危於不顧…須臾，頓覺頭疼欲裂…

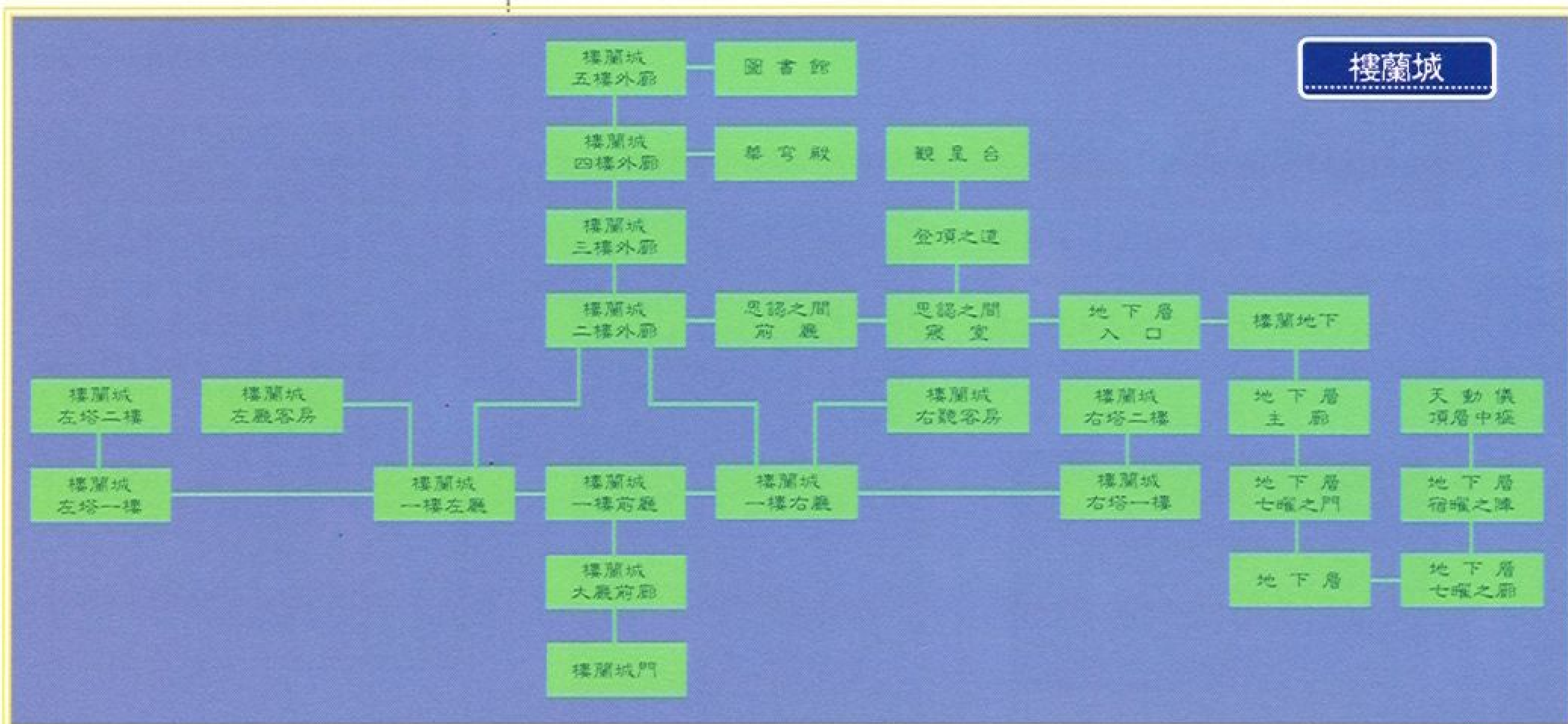
眼前是一片無盡的黑暗，彷彿是永遠也不會結束的夢，那熟悉卻又遙遠的感覺，是另一個不是自己的夏侯儀，處在一個幾乎已被遺忘的時刻，自己究竟是誰？…終於想起來了，自己是尊神的祭使霍雍，一起來到人世的是劍使冰璃，承繼「計都」和「羅侯」兩顆闇星之魂，降臨在此荒域，唯有一個目的，即是實現尊神的願望，將「蝕」重新帶回到這人世…此即羅侯雙使的使命…

幽城幻劍錄 樓蘭城



▲非常冷酷的前世

霍雍獨自在思諾之間前廳打坐冥思，侍女報稱大王在華穹殿召見祭使大人。霍雍問道劍使冰璃人在何處，侍女答稱好似不在宮裡，霍雍料定必是又去了觀星台。不知樓蘭王有何要事，還是先往華穹殿一趟吧！



廳內的「輪想夢鏡」是在來到人世以後，唯一可用以和尊神聯繫的神具祭器：一碰觸這夢鏡，便能將所思所見傳與尊神，而尊神也會藉此回復祭使的力量（兼可記錄）

走到四樓迴廊，但見樓蘭王安歸怒氣沖沖推門而出，宰相庫札則緊跟其後。安歸表示既然當初相信了霍雍，就當一路拒漢到底，何況這些年來的辛苦經營，不正是為了讓樓蘭能安處於大漢與匈奴兩強之間嗎？此刻怎能輕言放棄？

庫札力陳霍雍耗費偌大心力建造巨械，未必是為樓蘭著想；安歸則強調那巨械之能，皆是親眼所見，光是引動三曜，便可使日月無光、天地失色，激起的暴風沙嵐如萬頃高牆，讓偷偷掩至的漢軍鎩羽而歸。倘若霍雍真能將七曜盡數引動，樓蘭得此控天掌曜之力，天下更有誰能威逼欺侮樓蘭？



▲不會怪在野黨的安歸王

庫札指稱霍雍建造「天動儀」，所圖非僅如此，只怕七曜盡數引動之時，也正是人世萬劫不復之日。庫札力諫樓蘭本是蕞爾小國，順服大邦苟安原是常理，亦無損於人民福祉，何必為此區區樓蘭王之名，甘冒釀成大禍之險？

安歸表明不願聽此讒言，轉頭瞧見迴廊上的霍雍，即刻趨前表示有信差來訊，謂漢使傅介子奉大漢武帝之命，將在十日後到訪，問道霍雍對此有何看法；霍雍言道與傅介子同行乃是漢將王恢，且傅介子身兼參軍之職，兩人又各領三萬兵馬；名為親善，實則謀我甚切，倘若樓蘭拒不順服，不願成為漢朝對付匈奴的馬前卒，則即便以武力逼佔，結果與前兩次並無不同。

霍雍表示天動儀的「降曜之儀」已到最後關頭，此刻不宜用來對付敵方兵馬，漢軍適巧挑此時刻前來，只怕用心並不單純。霍雍打算從觀星台對周圍七里內之地域佈下禁制，得要有他所製的「禁符木令」方能通行；在漢使到來這幾天，請大王指派心腹衛士帶禁符看管放行，倘若敵人想強攻入陣，他會與劍使立刻趕去迎戰。



▲天動儀可以預測地震

此計甚得安歸讚賞，頒令依計行事。霍雍見庫札只怕會變成來日的禍害，對此人不可掉以輕心…

位於五樓的圖書館內，盡是霍雍精心打造的機械，有如「化晷天儀」、「玄動天盤」、「指斗計」；閣樓上則另有記載已知的天下諸般奇物法寶、醫藥、天文星象、四方地理形勢之典誌等。右塔二樓有兩份返命神水、三份大還丹；左塔二樓則有十份大補丸、霧幻雲袍、三份聚元散。

在左塔二樓的階梯底下，發現有一站著打瞌睡的侍女，多「搖」她幾下就能將她搖醒了。侍女醒後問道上回要她幫忙整理的東西，要放到哪去？霍雍卻不記得此事，會是重要的東西嗎？(本文選3)



▶這個選項關乎前世今生

1.那個我不急著用，妳幫我收著便是。

2.放回我的書房之中，我會自己處理。

3.那個暫時用不著，先放到陛下的寶庫好了。

> 璇：儀哥哥！
> 儀：呦？妳怎會在這裡？這可是千年以前的場景呢！
> 璇：不管啦！你還不是一樣…反正現在沒我的戲份，我是來串棚的…我對這個選項很好奇，到底會有何影響呢？
> 儀：呃，這個呀，現在選擇放到寶庫，晚些時候會輪到我們上場到寶庫去拿出來的。
> 璇：真的啊？那快叫侍女拿去放好吧…

來到觀星台時，果見冰璃單獨在此，她看似有什麼煩心事…霍雍表示降曜之儀最後的「日曜分動」共需七七四十九天完成，如今已進行一半有餘；也就是說，再過二十來天，兩人在此人世的使命就告結束，而這人世也將被黑藍色的幽界所籠罩。在漆黑的永恆之夜過後，再也不會有清晨的日出，再也看不到如此燦爛的晚霞餘暉了…一切都會像二人所熟知的幽界一般，只剩下沈寂的死滅而已…



▲頗富有人性的人偶

冰璃一直思索的是，將人世化入無垠的幽荒之中，到底是對是錯？這個世界充滿了與幽界全然不同的生機，即使在此堪稱與世隔絕的荒涼之地，也有著無數令人神馳的美…冰璃坦承喜歡這個人世，真不願就此毀了它…霍雍聞言，厲色指責冰璃不該懷疑尊神的諭命，若是被此世的虛像所惑而生叛意，那麼由他就地處決冰璃也無妨…

冰璃聲稱自被賦予魂命以來，一向就只聽命於霍雍，並非完全出於對尊神的遵從，而是因為霍雍的緣故…面對冰璃的詰問，霍雍保持不置可否的態度，並不輕易顯露自己對此事的看法，只強調必須完成尊神所賦予的使命…

冰璃後謂，由於霍雍建造了「九渾天動儀」，只有他能藉此將幽界重新喚回人世，也只有他能決定這個人間的命運。不論霍雍是要依尊神之命，讓幽界重返人間也好；或是要違逆尊神命令，保護這個人世也罷，冰璃始終不會忘記自己是霍雍的劍使，她會欣然跟隨到最後一刻，且不論二人最後將會是什麼…

霍雍言道二人只是尊神所創的人偶，祂既能創造二人，自然也能輕易的毀了二人。依照尊神的意旨，將幽垠帶回這個人世，那是二人無法改變的宿命…現在能做的，唯有共度這所剩無幾的時日，直到二人也不願見到的一刻來臨…

片刻沈靜過後，霍雍感覺有對頭來了，且是用「寄魂憑身」之法，真身只怕尚在百里之外…來人是武英殿左侍殿遂鄠將軍相胤，是天界的三品神將，十日後要造訪的漢使傳介子，想必就是他了…既然來者不善，霍雍當即命冰璃備劍…打勝後獲得昂昴角簪。



▲神「醬」不適用烤肉

相胤敗後，言稱今日並非決一雌雄之時，勝負有待十日後再論吧…霍雍明知對方是天界的馬前卒，即使解決了他，對方也不會善罷干休的；該來的總該會來，只要有天動儀的逆曜幽界，三萬兵卒並不難打發，只怕那相胤若是在緊要時刻破了封界闖入，可就有點麻煩了。既如此，霍雍決定加緊腳步，今晚再行一次降曜之儀…

言猶未畢，霍雍已然因透支太過而倒地，冰璃決意讓他就此休息片刻，等時辰屆臨再喚醒他…霍雍感受到前所未有的舒暢感，希望這樣的時光能夠永遠持續下去，永遠有冰璃這般陪在身旁…



▶不能自主的宿命作祟



甘州城

夏侯儀於客棧房內漸漸甦醒時，口中猶喃喃念道，這是冰璃與他之間的約定…冰璃指他在石塔迸炸之後，就一直昏睡到現在，夏侯儀則提及做了一個好長的夢，冰璃也留存有相同的記憶，且相信那並非是夢，而是兩人曾經共有過的遙遠的過去吧…就是這舊日的牽絆和約束，讓二人在歷經漫長的歲月之後，得以再度相逢…

慕容璇璣於此時進屋，見到二人親密的舉動，自覺唐突，轉而黯然的離開。夏侯儀感到璇璣似有誤會，所以決定：(本文選2)

1.璇妹想太多了，多說無益，就由得她去吧。

2.只怕璇妹有什麼誤會，還是跟她說清楚吧。



▲選得都不知該怎麼選了

走出房間，看見璇璣獨自在走道飲泣，夏侯儀表達因與冰璃似有深厚淵源，在真相大白之前，不能放著她不管；先前或許忽略了璇璣的情意，往後必當不再惹她傷心。璇璣表示神闕宮公主齋女在另一間房裡等著商議事情，待冰璃出來後，三人乃同往右首第一間客房見齋女。

夏侯儀細看齋女葛雲衣一副女娃模樣，不覺啞然失笑，幸有在場的封玲笙提醒，這才自感失態。葛雲衣表示，神闕宮是以「繼魂轉生」之法，承繼宮主之位，當歷代齋女在自知行將離世之時，便挑選具有資質的女童行「繼魂之儀」，以將前代齋女的見歷學識盡數傳與繼任者；她身為神闕宮第十三代齋女，受「繼魂之儀」不過二年，因此在夏侯儀眼裡，她是個不折不扣的小娃兒，但實則是集十二代齋女淵博知識於一身的繼承者。



▲另一種形式的人小鬼大

齋女指夏侯儀在石塔時，額上的印與心中狂怒相應，化成天火般的奔熾幽煌，由身上迸發而出；這股無法控制的大力已將整座石塔焚蝕殆盡，現在原地只留下一個大窟窿。齋女因早占出將有此難，遂趕去以神氣將幽煌擋住，否則消失的豈僅是石塔而已。齋女以遁位之法將塔內眾人盡數移出，譚老爹的兒子想必也已平安無事了。

齋女進一步指夏侯儀是輪迴轉生，歷經千年時光所塵封的一切，如今又將隨燒盡石塔的幽煌而復生了。夏侯儀初則不信因果劫業之說，齋女只再強調他今後的宿命至關重大，不論最後是要挽救或是毀滅這個人世，都是他必須成就的宿命…去找回失落的過去與宿命吧！或許等夏侯儀想起並明白一切時，亦即他必須做下抉擇的時刻，齋女也將會靜待那一刻的來臨。夏侯儀始終不信，並直呼齋女為小鬼頭，逕自走出房去…

夏侯儀雖明知齋女之言不假，但卻是害怕面對過去不可知的一切…倘若必須如此，自己再也不想逃避，就讓一切重新開始，他下定決心要找回屬於他和冰璃的命運與未來；假如冰璃真等待了千年，至少要知道為什麼。那個長夢，和小宮主的話，就是最好的證明…

封玲笙與古德倫出房門時，正巧聽到夏侯儀此番告白，甚表贊同他這股勇氣，相信在場諸位夥伴，一定會全力幫助的。夏侯儀自嘆尋覓那湮滅在過去的一切，或許就是現在唯一能做的事了；封玲笙安慰目前不須多想，先四處散散心吧！



▲得知前世還是很恐怖的

譚家打鐵舖內的俠士指譚老爹的兒子已平安返回，進入打鐵房見到譚老爹，紫金劍業已重鑄修復了。譚老爹本想打造一柄難得一見的兵器當為謝禮，只可惜運送奇金鐵材的商隊遲遲未至，也只能乾瞪眼；據說那是一支來自北方集落的礦石商隊，會南渡甘州北方的大漠到此做生意，往常倒沒出過什麼事故。夏侯儀表示願意代為查探，譚老爹乃指商隊會在甘州城東北方的小山麓做短暫休息，或許到那附近會發現蹤跡。



▲譚公子已經平安返回了

進入古玩店巧遇皇甫申，封玲笙見了三師兄，分外感傷…但皇甫申則厲聲峻拒她返回中原之議，此刻尚有事辦，無暇敘舊，說著就頭也不回的走了…夏侯儀見他如此對待，甚替封玲笙不平，但她卻滿足於得見他一面，來日總有再見的機會…

轉問掌櫃可知皇甫申意欲何往，掌櫃指和中原來的俠客們一樣，都往高昌古城去了。據說這座古城位於甘州城西北，原本也是天山北麓的小國之一，但在千年前神祕地湮滅之後，就像埋入荒漠之底似的；非但如此，連經過那一帶的商隊行旅也時常無故失蹤，逐漸變成了無人敢靠近的鬼域。



▲期待下一個男人會更好

古倫德也曾聽聞此事，據傳四周的荒漠被海市蜃樓的幻象包覆，只要一踏入便永難步出。掌櫃並指數日前有個盜墓賊自稱由該地逃出，還帶著他所記下的古城地圖，本以為是他所杜撰的假貨，豈料來自中原的俠客們卻視如至寶，掌櫃只好被逼出售副本。



▲這古玩店專門收購贓物

皇甫申是古玩店常客，經常會來選購一些樓蘭城古物，特別是書卷之類；他也是得知中原群豪齊赴高昌的消息，特來打聽此事。其實那份地圖十分草率，只有約略的方位而已，依推算，只需由沙州城一路向北，應該就是了；不過保護古城的幻象似乎十分厲害，可得留神才好。

夏侯儀問道所出售古物從何而來，掌櫃指係那盜墓賊攜來兜售，但因答應要幫他保守身家祕密，故不能透漏；不過若是能幫他弄來一件叫「諸幻神鏡」的寶物，他倒可以考慮。據說此寶物可從中看出今世絕無僅有的神妙景象，有此寶物，要找那盜墓賊就好商量。夏侯儀決定前往高昌古城去追趕皇甫申。

幽城幻劍錄 甘州沙丘

由甘州城東北方進入沙丘時，瞧見有一支外地行商受困，而貨物都遭一通體冒火的怪獸吃掉，且盡挑火銅吃。行商桑尤得也聽過有一種叫「封豨」的火獸，不但渾身是火，也只以火和灼熱之物為食，不知是否就這怪物？夏侯儀走到火獸跟前時，火獸轉而攻擊之…打勝後獲得封豨牙懸。火獸力竭之後，變成了一顆紅色的封石(得到赤獸魂石)。

行商桑尤得正是譚老爹在等候的礦石商隊沒錯，幸好來得及阻止那火獸。收拾散落貨物並喚回走失的馬匹之後，夏侯儀決定要護送回甘州，免得再生意外。

幽城幻劍錄 甘州城

礦石商隊已順利抵達城郊，進入譚家鐵舖的打鐵房時，譚老爹早與商隊接過頭，為表謝意，他要親自打造一柄武器當謝禮，就打支火銅矛如何？夏侯儀婉謝好意，但向譚老爹要一份打造武器用的火銅，因感那火獸嗜食火銅，對此極感興趣，若能得一赤煉火銅，或可查明兩者間的關連。譚老爹當即慨然致贈予夏侯儀。



▲這是很聰明的選擇



旋：儀哥哥，如果選擇要武器，是否就會得到一把火銅矛？
冰：豬頭！真是笨得很聰明呢！
儀：別鬧了…我選擇要「赤煉火銅」，目的是為了拿來和「赤獸魂石」一起煉化，如此才能煉化出「真正的」赤獸魂石！
笙：沒錯！聽說這齣戲裡總共有五顆魂石，到時候每人可分配到一顆。
古：而且得是「真正的」魂石才能裝備在飾物欄，在戰鬥時，如果誰的頭上冒出一顆很大的「結石」，那麼在咒術中就會出現一項暫時性的「封豨召喚」術了。
冰：是啊…只不過出現的機率跟某個人的智商差不多就是了…
旋：誰？是誰？



西域邊疆

由沙州城往北直走，很容易見到一處海市蜃樓，此即高昌古城所在。



▲看來真的很像海市蜃樓









沙漠迷鎮



▲這裡的一步指很大的一步

依據地圖應是已進入高昌古城的地界，但此地似有異界之象，顯然有人以咒術攪亂此地的地象。往前發現一具乾屍，想是走不出迷陣而罹難，但見懷裡的布上似有黑灰所寫的字，指出眼前是有人故意佈下的「方違之陣」，此陣與地象糾連，無法由外部破解，只能以特定的步伐通行其間。

依照乾屍留下的解法，要訣是「方違之陣承踏北斗，其奇異之處在於其逆步反閱，奇偶分行，逢奇則反，逢偶則右，始終方違：成此七步後，由兌破陣，亦即先由坎位…」封玲笙解出第一步是朝北，最後朝西，餘下的只怕是在「起承北斗、遇奇則逆、遇偶便右、始終方違、由兌破陣」這五句話裡了。而「承踏北斗」則意指一共要走七步，由北開始，走過七步之後，在最後由西方離陣。

儀：笙姊，如何破陣得請妳來說清楚講明白了。
笙：來吧！首先要定義「步」的含意，這裡所謂的「一步」指的是「由一具乾屍走到另一具乾屍的距離」，那還是有段距離的。
　<u>第一步</u>：已知朝「北」(坎)開始。
　<u>第二步</u>：逢偶則右，第二步是偶數，所以朝北的右邊即「東」。
　<u>第三步</u>：逢奇則逆，第三步是奇數，所以朝東的逆向即「西」。
　<u>第四步</u>：逢偶則右，第四步是偶數，所以朝西的右邊即「北」。
　<u>第五步</u>：逢奇則逆，第五步是奇數，所以朝北的逆向即「南」。
　<u>第六步</u>：逢偶則右，第六步是偶數，所以朝南的右邊即「西」。
　<u>第七步</u>：已知朝「南」(兌)破陣。
　<u>離　陣</u>：已知由「西」離陣。
旋：我知道了！也就是順著「北—東—西—北—南—西—南—西」就能過陣了！
冰：媽媽的…



高昌古城



▲真箇是惡人長命啦

中原各派已先一步群集城門前，封玲笙感嘆有麻煩，但見此情勢，他們應是被困在此地的。璇璣好奇前方有人吵嚷，原來是母親慕容箏為了反對擅入方違迷陣，而與周崇、朱浩發生口角，幾派掌門正苦惱進退兩難。聽聞適才有藍衣漢子闖入，說不定他能解開古城內的迷陣…周崇越顯手足無措，火氣越是忒大，但遭璇璣冷言譏諷之後，乃率同朱浩離開…

慕容箏指用掉幾顆「天儀遁玉」才到得此地，但卻動彈不得；但聞古城內到處有怪物出沒，地下通道又被佈下迷陣，雖曾多次入內衝殺，但最後總是莫名其妙的繞回原路，只好無功而退。公孫慎指城內怪物非我族類，而是盤踞在此的惡魔，專以陷住的過往行人為食，那妖魔應是躲在迷陣所護的地下某處，除非除掉這設下迷陣的妖魔，否則很難生離此地。

夏侯儀決定前去查明妖魔底細，並詢問慕容箏可有一位仁兄孤身到此？慕容箏答稱確有一藍衣漢子旁若無人的進了古城，夏侯儀斷定是皇甫申，乃即刻要進城內看看。公孫慎提供嵩陽門的營帳供寢息，那就先去喘口氣吧！



▲此姝可牽引出不少事件

古城門口左方角落看見一名受傷女子，封玲笙認出是天玄門的高皇君，夏侯儀乃以金創藥幫她治療肩傷。高皇君問道是否要入城，夏侯儀表示眼下諸派門人盡皆受困於此，索性入城探它一探，高皇君只道一切小心…聞其言，高皇君似乎對五派中人不甚認同，夏侯儀道聲回頭再聊，接著立即進入古城。



▲這該算是一種伏筆吧

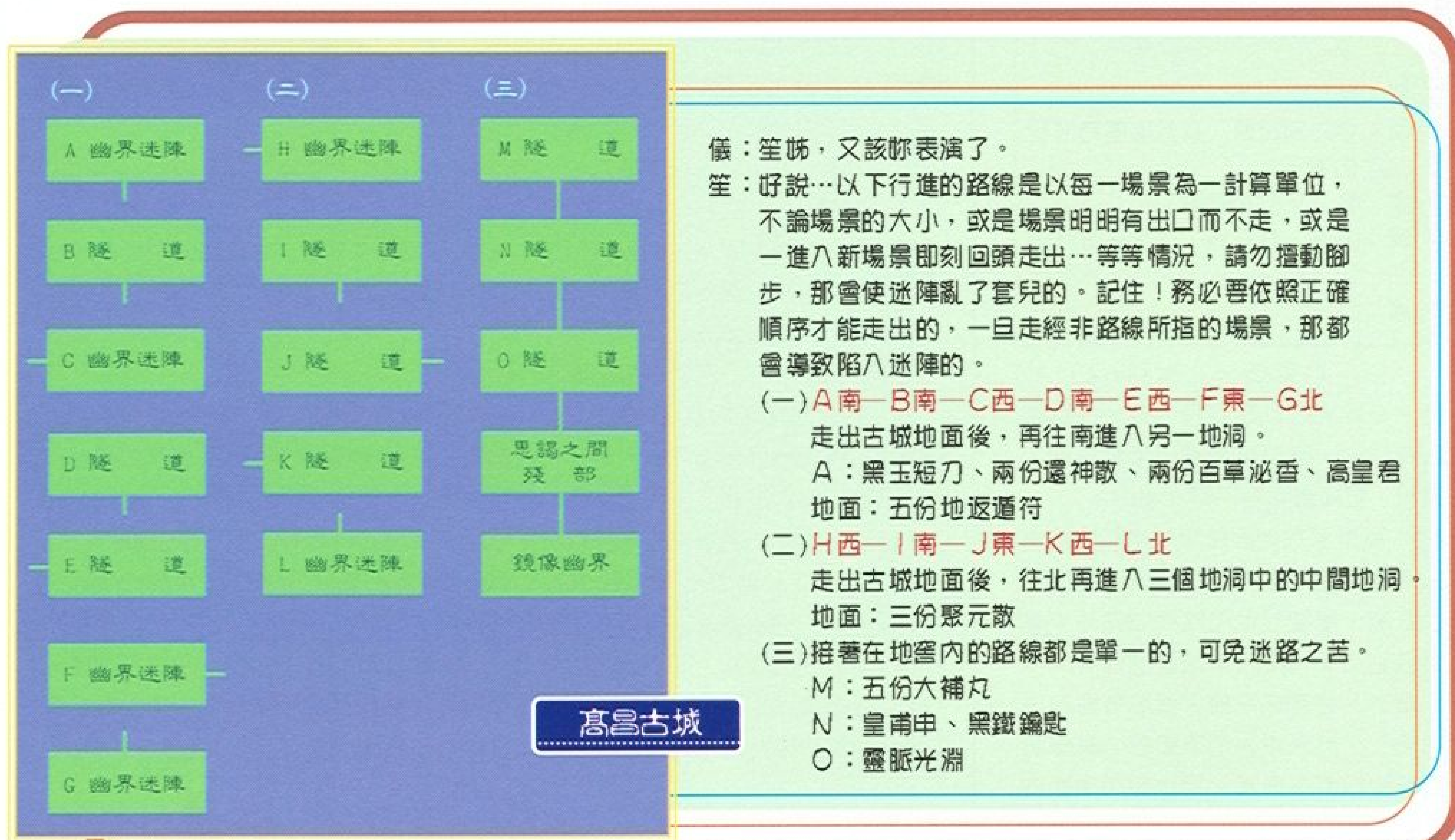
進入古城遇見璇璣的小師叔楊雲佐，他因略通推占之術，是以早知夏侯儀會來此，故無驚訝神色。他指出有某種妖魔盤踞於古城之下，封閉城外和地下的幻障都是牠的傑作；地底原是各房舍的地窖和廊道，但此刻都遭強大的逆元幻障扭曲割斷，變成大片連接得毫無章法的片段通道，行走其間要格外留意，「回頭未必是來時路、彼方也未必是欲往之所」；不得已時，還可以「移形化法」或「地返遁符」逃出。

至於此間妖魔，也是他平生僅見；既能操動地象，擾界亂元，想必是極厲害的角色。楊雲佐宣稱以夏侯儀現今之力是勝不了牠，但若能藉此得回昔日的力量，這一切或許會…大概是天意吧！言道日後定會明白，說完即走開…封玲笙也感楊雲佐非簡單人物，但至少目前是友非敵，還是趕緊入內找出作怪的妖魔吧！

往北查看地上有一木片有字，古倫德認出是以古回鶻文寫就的紀事，意謂「地底窟內有奇景，座鏡宛如天外飛來…窟中湧出妖魔橫行地下，死傷甚重…」云云。木片旁的地洞可進入地底迷陣。

此地看似被棄置千年以上，混有一股陰沈的死障，古倫德感覺地下迷陣並非用來狩取獵物，而是盤踞在此的妖魔用以自保之用。封玲笙指此間地象尚有一脈猶存，應該是指向迷陣出口，雖不能用來指引前途，卻有助免受迷障之惑；隨即念起咒語，並指初入迷陣，少不得要走些冤枉路，但只要是循著地脈流向，在走過兩次以後，此術便會以靈光標示出來，以後就不會再搞錯了。

地窖往前發現受傷的皇甫申，封玲笙即刻為他療傷。皇甫申自嘆解決不了裡頭的傢伙，拿出一只戒指問夏侯儀可有印象？…夏侯儀應他要求將戒指戴上，皇甫申嘆道果然和夏侯儀有關係…這是他在沙州市集所購得，雙頭蛇乃是羅侯神的印記，它既不屬於皇甫申，那麼今世有資格配戴此天蛇戒指的，應該唯有劍使所追隨的夏侯儀了…



儀：笙姊，又該妳表演了。

笙：好說…以下行進的路線是以每一場景為一計算單位，不論場景的大小，或是場景明明有出口而不走，或是一進入新場景即刻回頭走出…等等情況，請勿擅動腳步，那會使迷陣亂了套兒的。記住！務必要依照正確順序才能走出的，一旦走經非路線所指的場景，那都會導致陷入迷陣的。

(一)A南—B南—C西—D南—E西—F東—G北
走出古城地面後，再往南進入另一地洞。
A：黑玉短刀、兩份還神散、兩份百草泌香、高皇君
地面：五份地返遁符

(二)H西—I南—J東—K西—L北
走出古城地面後，往北再進入三個地洞中的中間地洞。
地面：三份聚元散

(三)接著在地窖內的路線都是單一的，可免迷路之苦。
M：五份大補丸
N：皇甫申、黑鐵鑰匙
O：靈脈光淵



皇甫申直言此來西域是為尋找傳說中湮滅的樓蘭，也就是當地人口耳相傳的「幻城」，而出現在諸多遺物上的「羅侯」雙蛇紋章，應該也與樓蘭湮滅的真相有所關連。為此之故，凡是有幽界和異象出現之地，他必會前往調查，是因為認定與樓蘭有關。



▲皇甫申也是謎樣般的人物

至於洞窟裡的妖魔，則不知牠位於何處的異界裡向他攻擊，且刀劍術法都奈何不了牠，才會弄成這副狼狽模樣。那妖魔就在此隧道盡頭的古怪房間裡，看來唯有進入異界，才能與牠的實體決一死戰；如果夏侯儀就是傳說中的祭使，那麼一切可又不同了。既然戒指承認了夏侯儀，那就唯有靠他了；若是連他都對付不了那妖魔，眾人便得全都葬身於此了…夏侯儀終於下決心一試，皇甫申則暫留在此歇息。

璇：儀哥哥，現在先不要去惹妖魔，咱們先回到入口去玩，好唄？
儀：為什麼？
璇：你先別問嘛，我保證會有好玩的事唄！
冰：妳…怎麼會知道？
璇：怎麼…妳咬我？以為只有妳會咬？
冰：妳…

以「地返遁法」回到入口(A)時，夏侯儀好似聽到有人聲…往西進入走道中，瞧見高皇君遭紫雲派門人追殺，夏侯儀可容不得此事…

高皇君在地面聽聞周崇和朱浩兩人商議，若是夏侯儀一行真能打敗地底妖魔，便要趁他們精疲力竭時，率眾發動突襲；她因生怕夏侯儀等人中此毒計，特趕來示警，沒想被對方注意到了，於是派人前來追殺。高皇君此時覺得待在這裡，反比待在地面安心許多。

夏侯儀問道高皇君所屬的天玄門可是中原五派之一，高皇君卻指五派只是說著好聽罷了，其實天玄門只有她一人來此赴會，但強調是家務事，不足為外人道，故難解夏侯儀之疑。夏侯儀自覺唐突，請高皇君待在原地躲藏，回頭盡快去除掉盤踞在此的元凶要緊，好讓各派門人能安全離開。



▲這也是很關鍵的道具

回到地窖卻不見皇甫申人影，但在他方才躺臥之地，找到一把黑鐵鑰匙，也許是他所掉下的，先替他保管好了。



思謁之間——殘部

此地既是地象混亂的根源，大概就是那妖魔盤踞的所在…須臾，夏侯儀感覺似乎來過此地，尤其是眼前的「輪想夢鏡」…冰璃記起是「思謁之間」，還有霍雍…此時，輪想夢鏡似有異物闖入，原來那妖魔是藏身在鏡子裡。



▲小妮子說了等於沒說

夏侯儀隔著鏡子發動攻擊卻告罔效，封玲笙指鏡子已與異界合為一體，裡面自成一個鏡中虛界，看來得設法進入裡頭，才能傷得了那妖魔：璇璣曾聞母親說過，在神移化遁的術法之中，有藏身鏡影水面的「化界」之術，可惜她尚不知如何使用…夏侯儀想起皇甫申交予的戒指，雖不知是否管用，但也只好冒險一試…



鏡像幽界



▲沒進過鏡中的世界吧

使用戒指進入鏡中異界，但見前方一團妖氣逼人的濃重黑氣，可以感覺那妖魔就在此地…封玲笙指此地乃是一切逆元亂界之源，首惡元凶定當在此…

妖魔自號饕餮，乃上古四凶之一，牠本是生於明幽界隙中的異界邪戾，專以人魂蘊魄為食，想是牠發現了此一福天洞地，於是以幽界之力亂攪地象，引聚妖魔，並在高昌古城裡外佈下迷陣誘捕獵物，此地才會成了無方鬼域。不管如何，必得除掉封禁於此的迷陣，這場仗是非贏不可的…打勝後獲得黑心鬼岩。

饕餮甚為驚異幽煌之戒的主人竟來到此地，難道和千年前造成亂界的災禍有所關連？夏侯儀聞聽災禍，極表震驚…饕餮軀體不能再撐下去了，但宣稱只要讓牠遁入這幽界的隙間休養生息，很快就能回復昔日的力量了…饕餮的形體在白光中化做黑岩消失，原地留下一塊深綠色的奇異玉石…(獲得鎮龍之玉)

封玲笙見幽垠亂界似無改變，莫非饕餮並非真正元凶？夏侯儀指說不定與眼前出現的幽藍幻火中的斷片有關，拿起來瞧看，卻發現這斷片或才是維繫這鏡幻幽界的憑體，如今只怕幽界立即就會崩離潰解，不知有無通路可回去…既是戒指帶眾人來此，那就試著集中精神在此戒指試試…突然間，夏侯儀的意識和軀體似遭什麼東西緊緊拉扯，像是要將他帶往何處…

待續……

五內蘊魂之法



角色的各項咒術與絕技之學得，除了五內蘊魂的正確調配以外，尚須達到等級要求才能奏效；但有的項目即使五內蘊魂未達到學習新技能的標準，只要在升上內定的等級時，也能夠自然學得的。

比較特殊的是，少部分的項目必須五內蘊魂達到最低要求的點數，且角色等級必須足夠時才能學會。

角色	迅	烈	神	魂	魔	咒術絕技	修行等級
夏侯儀						離火神訣	2
						天霜雪舞	5
						黑暗冥獄	10
	35				20	焚炎之陣	
				15	20	魔天降臨	
						冰華之陣	15
						奪魄鬼咒	15
						狂魔大法	20
						凶祟之陣	20
						絕魄之陣	25
						戾魄封陣	25
						戾血萬毒	30
						血刃之咒	30
	55				30	七燁真火	
						玄凜冰煞	35
						冥幻之陣	35
						幽冥返召	40
				30	40	無天黑炎	
	80				50	天火之術	
	90				60	九俱焚滅	
				40	60	滅魂大法	
						冰獄寒嵐	70
				50	80	死滅之咒	
						千厲鬼噬	90
	60	50	20	20	90	終　極	

角色	迅	烈	神	魂	魔	咒術絕技	修行等級
冰璃						幽劍鬼獄	出場
		25	25			絕劍凶號	
		30	30			滅劍血朧	
	50	50				絕劍喪魂	
	65			40		幽劍冥引	
	70	70				滅劍羅淵	
	90	90	30	40	80	終　極	

角色	迅	烈	神	魂	魔	咒術絕技	修行等級
古倫德						潑風槍	出場
	30				30	炎殺戟	
	40			40		猛鬼破衝	
	65	65				迴光華斬	
	75	75				天將奔烈	
	80	80	40	40	30	終　極	

角色	迅	烈	神	魂	魔	咒術絕技	修行等級
封鈴笙						氣癒之術	出場
						雷引之術	出場
						神視幻觀	5
						靈淨大法	10
			20	15		神氣流轉	
	30		30			五雷正法	
			30	30		群星聚華	
						移形化法	20
						冰華之陣	20
						反咒禁制	25
						無方變幻	30
						妙心神念	35
						地禦之陣	35
						返命之陣	40
						封魔神道	40
						靈智真法	45
						玄凜冰煞	45
						御召魂返	50
			55	55		神還大法	
						瞬霎神儀	50
						生聚靈陣	55
						神氣化法	55
						時輪返陣	60
			75	75		神護之陣	
			60	60	60	無上滅法	60
	30	15	60	60	60	終　極	

角色	迅	烈	神	魂	魔	咒術絕技	修行等級
慕容璇璣						雷引之術	出場
						氣癒之術	出場
						神視幻觀	15
	25		30			五雷正法	
			30	30		群星聚華	
						靈淨大法	25
	35		35			狂雷電刃	
	40		35			攬風神行	
						亂神大法	30
						封魔神道	35
						神氣流轉	35
			50	35		神威天光	
						逆時之契	40
	55		55			九天神雷	
						靈智真法	45
			60	40		輝日聖燁	
						幽夢幻界	50
						時儀返召	50
	75		80	50		千煌雷烈	60
	75	16	80	50	10	終　極	



物品煉化一覽表

封豨牙懸＋天穹劍印 ＝	赤煉火銅
神烏飾墜＋千稜幻玉 ＝	赤煉火銅
蟠龍玉帶＋朱焰妖瞳 ＝	封豨牙懸
紫金織冠＋天狼血眼 ＝	封豨牙懸
化淵曲玉＋朱焰妖瞳 ＝	封豨牙懸
朱焰妖瞳＋玉璣靈鐲 ＝	天穹劍印
封豨牙懸＋天狼血眼 ＝	天穹劍印
玄烏玉雕＋流光鏡玉 ＝	天穹劍印
冰凜銀鐲＋天狼血眼 ＝	天穹劍印
幽煌羅劍＋八荒靈石 ＝	天穹劍印
天穹劍印＋烏光玄鐵 ＝	幽都王璽
琉璃星簪＋闢邪紫金 ＝	神烏飾墜
妖 磷 石＋煉法黑鱗 ＝	龍骨項鍊
龍骨項鏈＋翡翠碧砂 ＝	千稜幻玉
火凜冰實＋翡翠碧砂 ＝	千稜幻玉
妖 磷 石＋龍麟金胄 ＝	鬼魄碧晶
九龍玉珮＋幽都王璽 ＝	九幽化玉
祛魔護印＋幻月神珠 ＝	烏光玄鐵

玄經繡帶＋琅環玉璧 ＝	黑心鬼岩
玄經繡帶＋封闕之印 ＝	兩儀玄石
玄經繡帶＋紫金織冠 ＝	斂炙燧石
玄經繡帶＋琉璃星簪 ＝	千光淨玉
玄經繡帶＋布 袍 ＝	精鋼短劍
玄經繡帶＋黑緞龍衫 ＝	黑玉短刀
玄經繡帶＋仙符繡袍 ＝	朱綸祭劍
玄經繡帶＋軟革皮衣 ＝	沈 碧 劍
玄經繡帶＋硬皮胸甲 ＝	飛 虹 劍
玄經繡帶＋鎖 子 甲 ＝	鬼 斬 刃
玄經繡帶＋火銅輕甲 ＝	玄 鐵 劍
玄經繡帶＋護身匕首 ＝	朱 纓 槍
玄經繡帶＋精鋼短劍 ＝	嘯 風 槍
玄經繡帶＋闢邪玉劍 ＝	黑玉短戈
玄經繡帶＋沈 碧 劍 ＝	青銅戰甲
玄經繡帶＋紅蓮劫焰 ＝	玄鐵重甲
玄經繡帶＋黃纏明錦 ＝	青銅戰甲
玄經繡帶＋鐵 槍 ＝	沈 碧 劍
玄經繡帶＋朱 纓 槍 ＝	飛 虹 劍
玄經繡帶＋黑玉短戈 ＝	鬼 斬 刃
玄經繡帶＋琥珀凝晶 ＝	兩儀玄石
玄經繡帶＋紫琰煌石 ＝	封闕之印
玄經繡帶＋烏光玄鐵 ＝	五尊神令
玄經繡帶＋雷 火 彈 ＝	沈 碧 劍
玄經繡帶＋玄鴆骨末 ＝	飛 虹 劍
玄經繡帶＋披 甲 符 ＝	鬼 斬 刃
玄經繡帶＋天罡令符 ＝	玄 鐵 劍

冥華紫晶＋烏光玄鐵 ＝	魂 剎 玉
龍骨項鏈＋翡翠碧砂 ＝	千稜幻玉
神烏金翎＋翡翠碧砂 ＝	流光鏡玉
赤煉火銅＋流光鏡玉 ＝	赤 霞 珠
魂 剎 玉＋赤 霞 珠 ＝	血纓石髓
血纓石髓＋千凌幻玉 ＝	七色瓔珞

闢邪玉珮＋紫金織冠 ＝	朱蕊晶花
闢邪玉珮＋妖 磷 石 ＝	兩儀玄石
闢邪玉珮＋水靈珠花 ＝	琅環玉璧
闢邪玉珮＋朱焰妖瞳 ＝	斂炙燧石
闢邪玉珮＋五尊神令 ＝	黑玉蛇戒
闢邪玉珮＋蟠龍玉帶 ＝	火紋金釵
闢邪玉珮＋昂昂角簪 ＝	紫金織冠
闢邪玉珮＋玄烏玉雕 ＝	黑心鬼岩
闢邪玉珮＋冰凜銀鐲 ＝	琅環玉璧
闢邪玉珮＋天穹劍印 ＝	黑玉蛇戒
闢邪玉珮＋如意珠翠 ＝	玄經繡帶
闢邪玉珮＋天狼血眼 ＝	兩儀玄石
闢邪玉珮＋翡翠骷髏 ＝	黑玉蛇戒
闢邪玉珮＋流光玉鏡 ＝	琅環玉璧
闢邪玉珮＋幽都王璽 ＝	水靈珠花
闢邪玉珮＋玉璣靈鐲 ＝	煉法黑鱗
闢邪玉珮＋六芒星印 ＝	龍骨項鏈
闢邪玉珮＋鳳翼彩兜 ＝	九龍玉珮
闢邪玉珮＋布 袍 ＝	白絹索帶
闢邪玉珮＋厚織長衣 ＝	素綢靈索
闢邪玉珮＋霧幻雲袍 ＝	紫絹金索
闢邪玉珮＋瑤池舞衣 ＝	破魔朱綾
闢邪玉珮＋軟革皮衣 ＝	鋼 戰 戟
闢邪玉珮＋銅釘皮鎧 ＝	琉璃法珠
闢邪玉珮＋金 絲 甲 ＝	朱 纓 槍
闢邪玉珮＋古銅懷刀 ＝	輕綢法袍
闢邪玉珮＋朱綸祭劍 ＝	仙符繡袍
闢邪玉珮＋黑玉短刀 ＝	黑緞龍衫
闢邪玉珮＋飛 虹 劍 ＝	硬皮胸甲
闢邪玉珮＋鐵 槍 ＝	琉璃法珠
闢邪玉珮＋龍蟠雕玉 ＝	千光淨玉
闢邪玉珮＋火紋珪玉 ＝	斂炙燧石
闢邪玉珮＋斂炙燧石 ＝	清神淨玉
闢邪玉珮＋九花玉露 ＝	玄鴆骨末
闢邪玉珮＋聚 元 散 ＝	玄鴆骨末
闢邪玉珮＋還 神 散 ＝	玄鴆骨末
闢邪玉珮＋紫 金 鏢 ＝	輕綢法袍
闢邪玉珮＋披 甲 符 ＝	仙符繡袍
闢邪玉珮＋時 幻 沙 ＝	神隱披風

水晶珠鏈＋琅環玉璧 ＝	紫琰煌石
水晶珠鏈＋朱蕊晶花 ＝	紫琰煌石
水晶珠鏈＋玄經繡帶 ＝	黑心鬼岩
水晶珠鏈＋火紋金釵 ＝	斂炙燧石
水晶珠鏈＋戰士之石 ＝	綠松石髓
水晶珠鏈＋水靈珠花 ＝	凜水寒晶
水晶珠鏈＋龍骨項鏈 ＝	鐘乳凝晶
水晶珠鏈＋玄烏玉雕 ＝	祛魔護印
水晶珠鏈＋天狼血眼 ＝	煉法黑鱗
水晶珠鏈＋布 袍 ＝	琉璃法珠
水晶珠鏈＋仙符繡袍 ＝	血紋瓊玉
水晶珠鏈＋軟革皮衣 ＝	精鋼短劍
水晶珠鏈＋鐵 槍 ＝	素綢靈索
水晶珠鏈＋琥珀凝晶 ＝	紫琰煌石
水晶珠鏈＋血紋瓊玉 ＝	綠松石髓
水晶珠鏈＋火紋珪玉 ＝	斂炙燧石
水晶珠鏈＋雷熒魄玉 ＝	紫筱淨玉
水晶珠鏈＋時 幻 沙 ＝	凝玉紗索

護命神符＋紫金織冠 ＝	朱蕊晶花
護命神符＋妖 磷 石 ＝	綠松石髓
護命神符＋水靈珠花 ＝	琅環玉璧
護命神符＋朱焰妖瞳 ＝	斂炙燧石
護命神符＋昂昂角簪 ＝	紫金織冠
護命神符＋冰凜銀鐲 ＝	琅環玉璧
護命神符＋布 袍 ＝	白絹索帶
護命神符＋厚織長衣 ＝	素綢靈索
護命神符＋錦緞鐵袍 ＝	黃纏明錦
護命神符＋霧幻雲袍 ＝	紫絹金索
護命神符＋軟革皮衣 ＝	鋼 戰 戟
護命神符＋銅釘皮鎧 ＝	琉璃法珠
護命神符＋金 絲 甲 ＝	朱 纓 槍
護命神符＋青銅戰甲 ＝	血紋瓊玉
護命神符＋黑玉短刀 ＝	黑緞龍衫
護命神符＋闢邪玉劍 ＝	仙符繡袍
護命神符＋玄 鐵 劍 ＝	鋼襯武衣
護命神符＋龍蟠雕玉 ＝	千光淨玉
護命神符＋火紋珪玉 ＝	斂炙燧石
護命神符＋冰霧寒冰 ＝	凜水寒晶
護命神符＋水靈天珠 ＝	綠松石髓
護命神符＋八荒靈石 ＝	兩儀玄石
護命神符＋時 幻 沙 ＝	舞風霓裳

清神淨玉＋妖 磷 石 ＝	鐘乳凝晶
清神淨玉＋水靈珠花 ＝	琅環玉璧
清神淨玉＋九龍玉珮 ＝	水晶珠鏈
清神淨玉＋朱焰妖瞳 ＝	斂炙燧石
清神淨玉＋紫筱淨玉 ＝	紫金織冠
清神淨玉＋祛魔護印 ＝	黑玉蛇戒
清神淨玉＋布 袍 ＝	素綢靈索
清神淨玉＋羊皮長衫 ＝	黃纏明錦
清神淨玉＋朧影織衣 ＝	紫絹金索
清神淨玉＋軟革皮衣 ＝	鋼 戰 戟
清神淨玉＋硬皮胸甲 ＝	朱 纓 槍
清神淨玉＋鎖 子 甲 ＝	嘯 風 槍
清神淨玉＋闢邪玉劍 ＝	綴玉華裝
清神淨玉＋翡翠碧砂 ＝	妖 磷 石
清神淨玉＋烈 法 符 ＝	綴玉華裝
清神淨玉＋天罡令符 ＝	銀狐披肩

朱蕊晶花＋龍涎香囊 ＝	封闕之印
朱蕊晶花＋封闕之印 ＝	兩儀玄石
朱蕊晶花＋水晶珠鏈 ＝	紫琰煌石
朱蕊晶花＋紫金織冠 ＝	斂炙燧石
朱蕊晶花＋琉璃星簪 ＝	千光淨玉
朱蕊晶花＋黑玉蛇戒 ＝	黑心鬼岩
朱蕊晶花＋戰士之石 ＝	綠松石髓
朱蕊晶花＋水靈珠花 ＝	凜水寒晶
朱蕊晶花＋龍骨項鏈 ＝	鐘乳凝晶
朱蕊晶花＋天狼血眼 ＝	煉法黑鱗
朱蕊晶花＋布 袍 ＝	琉璃法珠
朱蕊晶花＋錦緞鐵袍 ＝	火紋珪玉
朱蕊晶花＋軟革皮衣 ＝	精鋼短劍
朱蕊晶花＋青銅戰甲 ＝	紫絹金索
朱蕊晶花＋赤煉火銅 ＝	朱雀羽巾
朱蕊晶花＋時 幻 沙 ＝	凝玉紗索

紫金織冠＋闢邪玉珮 = 朱蕊晶花
紫金織冠＋琅環玉璧 = 黑心鬼岩
紫金織冠＋朱蕊晶花 = 斂炙燧石
紫金織冠＋琉璃星簪 = 千光淨玉
紫金織冠＋戰士之石 = 綠松石髓
紫金織冠＋朱焰妖瞳 = 朱雀羽巾
紫金織冠＋天狼血眼 = 封豨牙懸
紫金織冠＋軟革皮衣 = 沉 碧 劍
紫金織冠＋硬皮胸甲 = 飛 虹 劍
紫金織冠＋鎖 子 甲 = 靈劍朱雀
紫金織冠＋火銅輕甲 = 玄 鐵 劍
紫金織冠＋護身匕首 = 朱 纓 槍
紫金織冠＋精鋼短劍 = 嘯 風 槍
紫金織冠＋黃纏明錦 = 青銅戰甲
紫金織冠＋黑玉短戈 = 靈劍朱雀
紫金織冠＋琉璃法珠 = 斂炙燧石
紫金織冠＋赤煉火銅 = 九龍玉珮
紫金織冠＋披 甲 符 = 靈劍朱雀
紫金織冠＋天罡令符 = 玄 鐵 劍

鑲蛇銀佩＋琅環玉璧 = 凜水寒晶
鑲蛇銀佩＋朱蕊晶花 = 斂炙燧石
鑲蛇銀佩＋封闢之印 = 兩儀玄石
鑲蛇銀佩＋水晶珠鏈 = 紫琰煌石
鑲蛇銀佩＋玄經纁帶 = 黑心鬼岩
鑲蛇銀佩＋戰士之石 = 綠松石髓
鑲蛇銀佩＋朱焰妖瞳 = 朱雀羽巾
鑲蛇銀佩＋羊皮長衫 = 黑玉短刀
鑲蛇銀佩＋仙符纁袍 = 朱綸祭劍
鑲蛇銀佩＋軟革皮衣 = 沉 碧 劍
鑲蛇銀佩＋硬皮胸甲 = 飛 虹 劍
鑲蛇銀佩＋銅釘皮鎧 = 黑心鬼岩
鑲蛇銀佩＋鎖 子 甲 = 鬼 斬 刃
鑲蛇銀佩＋火銅輕甲 = 玄 鐵 劍
鑲蛇銀佩＋紅蓮劫焰 = 玄鐵重甲

封闢之印＋兩儀玄石 = 玄經纁帶
封闢之印＋雷 火 彈 = 青 釭 劍
封闢之印＋紫 金 鏢 = 沉 碧 劍
封闢之印＋披 甲 符 = 飛 虹 劍
封闢之印＋天罡令符 = 鬼 斬 刃
封闢之印＋時 幻 沙 = 荒劍化魄
封闢之印＋護身匕首 = 鋼 戰 戟
封闢之印＋古銅懷刀 = 朱 纓 槍
封闢之印＋朱綸祭劍 = 嘯 風 槍
封闢之印＋琥珀凝晶 = 兩儀玄石
封闢之印＋布　　袍 = 古銅懷刀
封闢之印＋厚織長衣 = 精鋼短劍
封闢之印＋錦緞鐵袍 = 朱綸祭劍
封闢之印＋銅釘皮鎧 = 兩儀玄石
封闢之印＋琅環玉璧 = 黑心鬼岩
封闢之印＋朱蕊晶花 = 兩儀玄石
封闢之印＋紫金織冠 = 斂炙燧石
封闢之印＋琉璃星簪 = 千光淨玉
封闢之印＋黑玉蛇戒 = 黑心鬼岩
封闢之印＋九龍玉珮 = 凜水寒晶
封闢之印＋朱焰妖瞳 = 火紋金釵
封闢之印＋龍骨項鏈 = 鐘乳凝晶

琉璃星簪＋朱蕊晶花 = 千光淨玉
琉璃星簪＋水晶珠鏈 = 紫琰煌石
琉璃星簪＋火紋金釵 = 斂炙燧石
琉璃星簪＋戰士之石 = 綠松石髓
琉璃星簪＋朱焰妖瞳 = 煉法黑鱗
琉璃星簪＋羊皮長衫 = 龍蟠雕玉
琉璃星簪＋靈劍朱雀 = 銀狐披肩
琉璃星簪＋琉璃法珠 = 千光淨玉
琉璃星簪＋闢邪紫金 = 神烏飾墜
琉璃星簪＋時 幻 沙 = 凝玉紗索

龍涎香囊＋朱蕊晶花 = 封闢之印
龍涎香囊＋妖 磷 石 = 兩儀玄石
龍涎香囊＋水靈珠花 = 琅環玉璧
龍涎香囊＋朱焰妖瞳 = 斂炙燧石
龍涎香囊＋紫筱淨玉 = 紫金織冠
龍涎香囊＋布　　袍 = 素綢靈索
龍涎香囊＋羊皮長衫 = 黃纏明錦
龍涎香囊＋朧影織衣 = 紫絹金索
龍涎香囊＋玉女雲袖 = 破魔朱綾
龍涎香囊＋軟革皮衣 = 鋼 戰 戟
龍涎香囊＋硬皮胸甲 = 朱 纓 槍
龍涎香囊＋鎖 子 甲 = 嘯 風 槍
龍涎香囊＋護身匕首 = 輕綢法袍
龍涎香囊＋精鋼短劍 = 仙符纁袍
龍涎香囊＋闢邪玉劍 = 錦緞鐵袍
龍涎香囊＋陰陽幻刃 = 神隱披風
龍涎香囊＋血紋瓊玉 = 兩儀玄石
龍涎香囊＋火紋珪玉 = 斂炙燧石
龍涎香囊＋冰霧寒玉 = 凜水寒晶
龍涎香囊＋雷 火 彈 = 輕綢法袍
龍涎香囊＋披 甲 符 = 錦緞鐵袍
龍涎香囊＋轟 雷 符 = 仙符纁袍
龍涎香囊＋天罡令符 = 神隱披風

琅環玉璧＋封闢之印 = 黑心鬼岩
琅環玉璧＋水晶珠鏈 = 紫琰煌石
琅環玉璧＋鑲蛇銀佩 = 凜水寒晶
琅環玉璧＋戰士之石 = 綠松石髓
琅環玉璧＋龍骨項鏈 = 鐘乳凝晶
琅環玉璧＋布　　袍 = 古銅懷刀
琅環玉璧＋厚織長衣 = 精鋼短劍
琅環玉璧＋朱綢法衣 = 黑玉短刀
琅環玉璧＋軟革皮衣 = 沉 碧 劍
琅環玉璧＋金 絲 甲 = 飛 虹 劍
琅環玉璧＋護身匕首 = 鋼 戰 戟
琅環玉璧＋懷古短刀 = 朱 纓 槍
琅環玉璧＋朱綸祭劍 = 嘯 風 槍
琅環玉璧＋鐵　　槍 = 青 釭 劍
琅環玉璧＋琥珀凝晶 = 凜水寒晶
琅環玉璧＋火紋珪玉 = 黑心鬼岩
琅環玉璧＋九花玉露 = 封凜冰露
琅環玉璧＋還 神 散 = 封凜冰露
琅環玉璧＋雷 火 彈 = 青 釭 劍
琅環玉璧＋紫 金 鏢 = 沉 碧 劍
琅環玉璧＋披 甲 符 = 飛 虹 劍
琅環玉璧＋天罡令符 = 鬼 斬 刃
琅環玉璧＋時 幻 沙 = 玄 鐵 劍

火紋金釵＋琅環玉璧 = 黑心鬼岩
火紋金釵＋朱蕊晶花 = 斂炙燧石
火紋金釵＋戰士之石 = 綠松石髓
火紋金釵＋朱焰妖瞳 = 煉法黑鱗
火紋金釵＋玄烏玉雕 = 祛魔護印
火紋金釵＋羊皮長衫 = 火紋珪玉
火紋金釵＋靈劍朱雀 = 銀狐披肩
火紋金釵＋冰魄雲緲 = 玄烏羽衣
火紋金釵＋紅蓮劫焰 = 鳳凰織錦
火紋金釵＋幽煌羅劍 = 玄魔法袍
火紋金釵＋琉璃法珠 = 斂炙燧石
火紋金釵＋赤煉火銅 = 封豨牙懸
火紋金釵＋時 幻 沙 = 凝玉紗索
火紋金釵＋太初華晶 = 朱雀羽巾

紫絹金索＋沉 碧 劍 = 金 絲 甲
血紋瓊玉＋黑玉短刀 = 黑玉蛇戒
朱綸祭劍＋火紋珪玉 = 火紋金釵
水晶珠鍊＋仙符纁袍 = 血紋瓊玉
兩儀玄石＋封辟之印 = 玄經纁帶
玄經纁帶＋玄鳩骨末 = 飛 虹 劍
玄經纁帶＋仙符纁袍 = 朱綸祭劍
封辟之印＋朱蕊晶花 = 兩儀玄石
朱蕊晶花＋龍延香囊 = 封辟之印
血紋瓊玉＋清神淨玉 = 鐘乳凝晶
血紋瓊玉＋水晶珠鍊 = 綠松石髓
血紋瓊玉＋飛 虹 劍 = 戰士之石
戰士之石＋披 甲 符 = 鬼 斬 刃
紫 金 冠＋破 金 符 = 靈劍朱雀
靈劍朱雀＋赤煉火銅 = 紅蓮劫焰
紫絹金索＋朱蕊晶花 = 朱綢法衣
朱綢法衣＋瑯環玉璧 = 黑玉短刀
朱綢法衣＋封豨牙懸 = 水靈天珠
紫凝玉露＋黃纏明錦 = 銀狐披肩
紫凝玉露＋沉 碧 劍 = 九龍玉佩
琉璃法珠＋紫琰煌石 = 琥珀凝晶
血紋瓊玉＋琥珀凝晶 = 綠松石髓
火紋珪玉＋烈 法 符 = 朱焰妖瞳
披 甲 符＋青銅戰甲 = 練法黑鱗
練法黑鱗＋縛靈咒索 = 玄 鐵 劍
朱綸祭劍＋九花玉露 = 水靈珠花
水靈珠花＋嘯 風 槍 = 冰蠶玉帶
水靈珠花＋朱綸祭劍 = 冰霧寒玉
護身匕首＋厚織長衣 = 素綢靈索

赤獸魂石＋赤煉火銅
=真赤獸魂石(封豨)

白獸魂石＋第二次戰鬥後
=真白獸魂石(洹鼓)

紫獸魂石＋雷熒魄玉
=真紫獸魂石(昂昴)

朱獸魂石＋鑄命封石
=真朱獸魂石(靈鷗)

黑獸魂石＋九幽化玉
=真黑獸魂石(冥獨)





古代英雄的壯烈傳說即將再度復甦！

可汗 全方位戰術教學

學者　裘絲

由於可汗的遊戲系統與一般即時戰略不太相同，因此熟悉以往戰略遊戲的手段，不代表就能輕易打敗對手。為了讓讀者能很快上手可汗這款遊戲，筆者特別在此提供一些基礎的勝利要訣供各位參考。

可汗是傳說中被封印在廣大陸地中的英雄，當他們獲得自由後，即將再掀起一連串的腥風血雨！以這些古代英雄的傳說為背景所製作的同名即時戰略遊戲－可汗，為《柏德之門》、《創世紀9》、《網路創世紀》及《銀河飛將》等製作小組合力完成，其特點在於提供了多樣化的部隊組合系統，適當的選擇可汗與支援單位，會讓玩家在一連串的戰鬥與攻城掠地中佔盡有利的優勢。遊戲中還提供教學模式，讓玩家由淺入深，循序漸進以瞭解可汗操作介面與系統，可算是相當親切的遊戲。

善用前哨站

在遊戲中，前哨站是相當重要且容易運用的建築物之一。前哨站的功能有：1、提供補給範圍；2、提供民兵部隊。因為前哨站的建立不受地點的限制，而且建立的費用也相當便宜，所以建議以邊走邊建立前哨站的方式，慢慢的擴張自己的勢力範圍；尤其是在遊戲初期探索地圖時，適當的建立前哨站，可以讓自己的搜索部隊減少不必要的損傷。

不過要注意一點，每個勢力最多只能建造20個前哨站，所以確定該地圖區域已經完全掌控後，先將該地區的前哨站夷平，才能在新的地區繼續建立新的前哨站。其次要注意，別等到看到了敵人時才建前哨站！請記得前哨站建立民兵防禦需要一點時間，可別辛苦花錢建了前哨站，卻因為來不及生兵而被白白摧毀。如果同時將2個前哨站連建在一起時，其連防效果比獨立的前哨站強上很多。



用工兵建立前哨站



防守的民兵部隊



建立複數前哨站以增加防禦

健全經濟體系之法 多建立殖民地



卓佳飛地擁有獸騎兵



古利城堡可生產古利騎兵

因為金錢與資源開發都在殖民地之內，但每個殖民地的生產數量有限，所以要快速的生產資源或獲得金錢的話，就必須多多建造殖民地；殖民地不但可以增加金錢收入與資源生產，還可以提升玩家所能委派的連隊數目。

但要注意的是，殖民地並不像前哨站一樣可以隨地建造，必須在已經存在的殖民地之人口範圍區以外才可；當建立殖民地的地點受到限制時，就得強制奪取地圖上的中立國城市，甚至其他玩家的城市。當然啦！奪取中立都市是個蠻不錯的方式，也許還能從不同的城市中獲得新的兵源與兵種，例如卓佳飛地的獸騎兵或古利城堡的古利騎兵系列。

多多探索地圖上的各個角落


猛龍巢穴！生人勿近


可輕易搗毀的思藍山寨

可汗的地圖關卡中，有相當多的地方可以進行探索，而這些地區通常都隱藏著可以增加力量的特殊科技，甚至新的可汗英雄角色，而這些通常都是決定成敗的重要關鍵。除了隨機配置的探索地點外，其他地圖上的怪獸巢穴也同樣隱藏著這些特殊科技與英雄角色，所以發現這些地點的話，建議去將他搗毀！如拉夏巢穴或思藍山寨等比較容易清除的，既能練等級又有金錢收入，可說是一舉兩得。

但必須小心的是，有些怪獸的巢穴居住著強大的怪獸，尤其是與龍有關的龍穴！當被龍攻擊時，可是會付出相當大的代價，甚至全軍覆沒的！


發現古代廢墟


藏有秘寶的拉夏巢穴

打不贏就先撤退 別做無謂犧牲

連隊在進入戰鬥狀態後，會出現撤退及擊潰兩個選項；這兩個選項的用途是避免整個連隊在戰鬥中遭到全滅！因為在遊戲中，每個連隊都會由戰鬥中獲得經驗值，而隨著經驗值的累積，該連隊會越來越強大；不過一但整個連隊遭到全滅，則所有經驗值都會消失！加上遊戲中生產金錢與資源相當不容易，所以要好好珍惜每個委派出來的連隊，尤其是擁有很多經驗值的連隊。


指定連隊的撤退點

在戰鬥中，如果發現你的連隊不能打贏，先撤退再說，別逞一時之勇；幸運的是，大多數的敵人都不太會追擊落水狗，除非撤退路線上又遇到了新的敵人連隊，那就．．．自求多福了！


適時撤退才不會遭到全滅


使用擊潰指令與敵一決生死

最適合初學者的派系 席亞

對於一開始接觸可汗的玩家來說，在四個派系當中，就屬席亞派系最適合初次上手的玩家；因為席亞派系的兵種中，有部份是不需要花費太多資源就可以維持的，所以在還沒有習慣如何掌握遊戲的經濟體系時，選用席亞比較能夠掌握遊戲的樂趣。對自己的戰略技巧相當有自信的玩家，就建議選用民族主義者派系或君主主義者派系。


擁有強力弩弓手的委員會村莊


邪惡的席亞村莊

席亞（Ceyah）簡介

席亞可汗屬於孤立無羈絆的個體，他們背棄了可汗民族應有的法律和道德觀，自私且暴力。在大災難發生後，擅長施行黑暗邪惡魔法的席亞可汗，更結集鬼影的爪牙，進行各種恐怖邪惡的儀式，並召喚凡人奴隸的屍骸為其作戰，對於現今的卡登而言，席亞可汗的危險程度幾乎與當初的大災難不相上下。



遵循民族至上的民族主義者村莊



專制統治的君主主義者村莊

席亞派系的特色

建築物加值

- 建築物健康程度 +20%
- 骨戰士和暗影獸護城連隊
- 連隊數目限制 +1

派系獨門升級

城堡塔台、夜之降臨、魔力之塔

派系獨門單位

僵屍、骨戰士、幻影、惡魔、暗影獸、骨弓手、鬪鬥士、巫師、虛幻魔獸、暗影惡魔、暗影教士、血祭師

掌握連隊陣形的變化



可迅速移動的縱隊模式

玩家在遊戲中可以為每個連隊指定隊形，而每個隊形都提供不同的功能，有些提供極快的速度，但犧牲攻擊力；有些則提高攻擊力，但速度大大降低，所以必須視情況而決定每個連隊應該保持的隊形。由於連隊進入戰鬥後就不能改變隊形，直到戰鬥結束，所以隨時要注意連隊在行進的地區，因為若連隊在迅速隊形下進入戰鬥，那可是相當不利的。

在此建議，迅速模式只用在派救兵並確定移動路線上沒其他敵人時，因為在此模式下，連隊是極脆弱的；縱隊模式適合讓斥侯部隊去探索新區域，此模式具有不錯的機動力，即使遇敵也較容易全身而退。小規模戰鬥模式是最常用、也是攻守最平均的模式，可以多多使用；當攻擊敵城市時，就必須用最強的戰鬥模式，讓連隊發揮 100% 的戰力吧！連隊將會以最強悍的狀況掃除所有敵人。

連隊陣形簡介

以下則是遊戲中所提供的幾種隊形：

▶ 迅速模式／被動：攻擊力 =30% 、速度 =100%

運用此模式可大幅增加移動率，適用於衝過敵軍防線或逃脫。但迅速模式會降低連隊的士氣，如果士氣降至過低，則連隊將無法移動。

▶ 縱隊模式／防衛：攻擊力 =60% 、速度 =80%

可將連隊排列為縱隊隊形。連隊會以偏高的速度移動，但連隊的戰鬥效能稍嫌不足。

▶ 小規模戰鬥模式／侵略性：攻擊力 =80% 、速度 =60%

將連隊排列為圓形的陣形。小規模戰鬥模式與縱隊模式相較，可提供較大的攻擊效率，同時也可以增加連隊的可視範圍。

▶ 戰鬥模式／侵略性：攻擊力 =100% 、速度 =30%

將連隊排列為最適合戰鬥的隊形。雖然速度較慢，且可視範圍稍稍縮減，但可啟動最高的攻擊力。

經濟如何維持

在遊戲中最重要的事，就是如何獲得更多的黃金，和獲得更大的黃金產量。沒有了黃金，既不能生產部隊，也不能建造城市，所以黃金的增加與維持在遊戲中非常重要。筆者建議在遊戲一開始時，可以先蓋木工廠，再將木工廠升級到木匠工會；木匠工會的好處是可讓自己之後的殖民地單位費用都減半，這在遊戲初期可省下不少黃金。其次，把鐵工廠升級到出口鐵原料，每分鐘可以多 15 單位的黃金收入，算是個不錯的選擇。建造市場再升級到銀行，也能讓經濟狀況有明顯的改善。

到了遊戲中期，玩家可能有好幾個城市，此時可以將後方的城市改成經濟型城市，不需要讓所有城市都能生產高級兵種，這樣蠻浪費的；最多讓後方城市配合前哨站一起，讓城市好好發展經濟。當玩家需要大量黃金以維持高級兵種時，妥善安排各殖民地的型態才不會讓國家的城市變成負值。

當殖民地很不幸被敵人圍攻，而又沒有兵力救援時，請記得用最快的速度，賣掉城市中所有的建築元件，反正它們不是被敵所用，就是被摧毀殆盡，留得黃金在，才是上上之策。

城市生產元件的升級技巧

每個生產元件都有其獨特的重要性，因此要如何取捨也是一門學問。在此把所有元件的重要性與升級建築作用作一個列表說明，讓讀者可以清楚地瞭解其建設順序。

名稱	建設費用	說明	升級選項
採石場	20 金	每分鐘提供王國 +6 石材，有了它才能召募工兵。	升級 1　礦場前哨站：讓石材產量提高到每分鐘 +10 石材。 升級 2　石匠工會：當城堡受攻擊時，會自動慢慢修復。 升級 3　出口石材：每分鐘出口 +5 石材，以換得 +5 黃金。
木工場	40 金	每分鐘提供王國 +6 木材，有了它才能召募弓箭手。	升級 1　伐木集中站：讓木材產量提高到每分鐘 +10 木材。 升級 2　木匠工會：派遣侍衛兵、偵查兵、弓箭手的費用少 50%，而且所有組成單位的建立費用少 50%。 升級 3　出口木材：每分鐘出口 +5 木材，以換得 +10 黃金。
鐵工廠	60 金	每分鐘提供王國 +6 鐵原料，有了它才能召募重型武裝單位。	升級 1　熱熔爐：讓鐵原料產量提高到每分鐘 +10 鐵原料。 升級 2　軍人工會：派遣死靈兵團、步兵、手榴彈兵、龍騎兵的費用少 50%，而且民兵部隊攻擊值增加 +2。 升級 3　出口鐵原料：每分鐘出口 +5 鐵原料，以換得 +15 黃金。
市場	60 金	每分鐘售出 2 石材、2 木材、2 鐵礦，以換取 +12 黃金。	升級 1　市集：更繁榮的市場，每分鐘售出5石材、5木材、5鐵礦，以換取 +30 黃金。 升級 2　銀行：不需花費任何資源，就可獲得每分鐘 +15 黃金。 升級 3　工廠：增加城市補給範圍。
兵營	80 金	提供高階兵種的選項，並增加城市防禦力。	升級 1　駐紮駐守區：君主主義者專用，在此徵召任何連隊，費用都可節省 25%。 升級 2　駐守區：為殖民地民兵部隊增加 +4 攻擊值與 +2 防禦值。 升級 3　補給哨站：可提升城市的補給範圍，並增加可視範圍。
寺廟	100 金	每分鐘提供王國 +2 神力。	升級 1　夜之降臨：可提供暗影教士（席亞專用）、殉教徒（民族主義者專用）等高級支援單位。 升級 2　永恆之道：可提供戰鬥教士（君主主義者專用專用）的高級支援單位。 升級 3　信仰之光：可提供傳教士（委員會專用）的高級支援單位。
圖書館	100 金	每分鐘提供王國 +4 神力。	升級 1　魔法師學院：每分鐘提供王國 +8 神力。 升級 2　占星館：城市的可視範圍，不受地形影響。
城牆	30 金	可提高民兵部隊防禦值，同時也能保護組成單位在圍城時不被摧毀。	升級 1　瞭望台：城市的可視範圍擴展，而且民兵連隊防禦值 +4。 升級 2　城牆堡壘：提供民兵部隊額外住所，在城牆上建起特殊別室。

多多利用各項組成元件的升級，將帶來許多的便利，因此要慎選升級單位。有時某個城堡內的升級後元件，已經無法替玩家帶來任何好處時，適當的賣出它們並重建新的元件，將其升級到玩家目前所需的特別元件，是個不錯的選擇。



了解每個派系的最強兵種

四個派系都有其獨特且最強的特殊兵種，因此必須了解如何才能在最快的時間內，開發所需的科技來生產最強單位。以下是各派系最強單位的建築元件生產順序：

君主主義者
龍騎兵
需要：採石場、兵營、寺廟、圖書館

君主主義者的龍騎兵

民族主義者
精銳護衛
需要：採石場、兵營、寺廟、圖書館

民族主義者的精銳護衛

委員會
弩弓手
需要：採石場、兵營、寺廟、圖書館

委員會的弩弓手

席亞
虛無幻獸
需要：採石場、兵營、寺廟、圖書館

席亞的虛無幻獸

能夠在最短時間內，生產到最強兵種，並且能以強大的經濟力量維持部隊所需，將是遊戲獲勝的重要關鍵。





發揮無窮的想像力，創造令人耳目一新的空間！

瘋狂空間王 設計概論

學者 EVA

瘋狂空間王可說是一款相當有趣的策略遊戲，身為室內設計師的玩家，必須要依據各種客人的各式需求，設計出令人滿意的室內空間。這款遊戲的特點，便在於玩家得花費心思，利用有限的資源來迎合過關需求，對於玩家的空間概念養成有相當大的幫助，可說是一款寓教於樂的遊戲。不過某些關卡的條件難免有點嚴苛，為了讓各位讀者能更順利地進行遊戲，筆者將在此傳授有關空間設計的各種概念及易於過關的技巧，供大家參考。

概念養成篇

如果想在瘋狂空間王中讓每一關都過得漂亮，首先要注意的便是物件的擺放。要讓人物走得順暢，除了空出走道之外，更重要的便是「動線」了！可別讓人物在家裡像是走迷宮一樣喔！妥善運用委託人家中的每一個空間，讓常用的物件擺在最容易走到，路線最短，或是經常經過的地方，讓委託人可以立刻完成他想做的事情！



▲安排合適的動線可以增加滿意度

廣闊的空間感

空間感是室內設計中一個不可忽略的環節。一個良好的室內設計，必定讓空間能夠被妥善的運用，並極盡所能的讓空間變大。所以當通道暢行無阻，人物可以在家中昂首闊步而不用擔心撞到傢俱時，他們便會感到愉快，在您設計的空間感上加分。如果使用寶物中的虛擬時空落地寶鏡，也可以增加委託人的空間感，使他們感到室內寬敞舒適。



▲空間要夠大才不會引來抱怨

傢俱的屬性影響

在傢俱的選擇上，可以在購買時便考慮物件是否符合委託人們的要求，就人物最重視的屬性進行傢俱購買。從查詢選單看見的屬性一共有八種，分別是顏色、風格、容量、功能、耐用、舒適、價值、美觀這幾種。



選用傢俱時要注意屬性

顏色

●遊戲中一共有四種顏色分類。

分別為紅黃、藍綠、黑木、灰白。在傢俱顏色的選擇上如果可以符合委託人的喜好，則委託人會對這一項有加分。

風格

●風格有古典、中式、日式、現代、童式、一般等六種。

這項屬性與顏色相同，只要能夠符合委託人的喜好，就會有加分的效果。

容量

●容量是指該傢俱能夠被委託人使用次數。

一旦超過次數，委託人便會要求再購買新的傢俱使用。以冰箱來說，委託人不論煮飯、點心、零食、早餐、喝水都會去翻冰箱，所以當冰箱的容量減到零的時候，就不能夠煮飯、吃點心零食、早餐、甚至連喝水也不行了。



▲冰箱的容量與使用次數有很大的關係

有容量限制的另外還有衣櫃、酒櫃及垃圾桶。這些容量的定義都相同，就是每當該物件被使用一次的時候，容量會減少一次。在容量的減少上，除了冰箱是因為煮飯、冷食、點心等等的需求而會在容量上有不同的減低量之外，其他的物件容量每次都是減低一個單位。容量在每天的凌晨零時會自動補滿。

功能

●屬性欄中的功能，指的是該家具被委託人們使用時的效率：

功能越高的傢俱，委託人使用起來越有效率。以相同花在該傢俱上面的時間，功能高的可以讓委託人達到比較高的滿意度。

耐用

●耐用是該傢俱的耐久度。

雖然傢俱不至於被委託人使用至損壞，但委託人還是會依傢俱的耐久度，判斷該傢俱是否符合他對室內設計的要求。

舒適

●重要的舒適屬性。

當人物在某些傢俱上進行活動時（如床、椅等等），舒適這項屬性便相當重要。一張舒適的椅子，會讓人物在看書或是看電視的時候稱讚不已；相對的，如果是舒適度過低的床，人物則會邊睡邊罵，一個晚上下來，分數便降得亂七八糟。

價值

●價值是該傢俱是否令委託人感到有價值感。

在價值感這一項中，並不只單純是價錢的高低，而是該傢俱是否值得起那樣的價錢。有些暴發戶就是只重視價值，其他都不是那麼的重視；當遇到這樣的委託人的時候，只需注意價值那一項，便可以很快的達到他們的要求。

美觀

●美觀是物件的外觀是否吸引人，這一項則是因人而異。



▶要注意雷達上各項傢俱的屬性影響

以上所有屬性都只要能夠高於委託人的要求，委託人便會在該項加分。除顏色、風格、容量之外，其餘五個屬性（功能、耐用、舒適、價值、美觀）會標示在檢視物件屬性的雷達圖上。雖然五項屬性並不一定會同時出現在每個物件上，但在一般關卡中，這五項都需要或多或少的注意，這樣才能夠達到高分過關的目的。

隱藏屬性大公開

除了可查詢得到的屬性之外，遊戲中還有著幾種沒有特別表示出來的屬性，這些沒標示的屬性包括了香味＆臭味、噪音、光線、空間感及隱私權等等。在這邊列舉出來讓玩家作為設計上的參考：

香味&臭味

●衛浴設備、廚具組、垃圾桶都會產生異味：

當垃圾桶放在客廳裡的時候，委託人們會不停的抱怨有異味傳出；放在餐廳的廚具，也會讓委託人在用餐的時候不停抱怨。當委託人開始抱怨異味時，可以擺些花草樹木等具有香氣的物件，讓它們的香氣去把臭味抵消掉，還給委託人們一個清新的居家環境。

有香味的物件多半是裝飾品中的植物，其中包括了桌上的小仙人掌到馬拉巴栗（發財樹），都是可以中和臭味的擺飾。另外寶物中的百里桂花香盆栽，以及無臭花香馬桶等，都是具有香味的寶物，也可以極有效地中和臭味。

隱私權

●當人物抱怨沒有隱私權的時候，就要考慮一下是不是該給他們一人一個房間。

當人物在進行某些私人行動（如睡覺、上廁所等等）的時候，如果被其他人闖到附近的話，他便會感到隱私權受到侵犯。



▲擁有私人房間有較佳的隱私權

解決的方法是讓委託人盡量擁有自己的空間，諸如闢出一間房作為個人的臥室、書房，或是多建幾間廁所，以免委託人誤闖使用中的廁所，這些都是增加隱私權的方法。使用寶物中的私人空間自走屏風，可以讓委託人的隱私有被保護的感覺。

噪音

●要解決噪音這項屬性前，首先要知道有哪些物件會產生噪音。

會產生噪音的物件有電視、音響及鋼琴類，當這些物件被委託人使用的時候會發出聲音，使用者並不會感覺到如何，但旁邊沒有在看電視、聽音響或彈鋼琴的人可就不這麼想了。



▲要注意會發出噪音的傢俱擺設

要消除噪音唯一有效的方法，只有進行隔間的工作。在遊戲中除了寶物（無敵噪音清除機）可以消除澡音之外，剩下的方法就是用牆壁將噪音隔絕起來，或是讓委託人遠離噪音源。當委託人在抱怨噪音的時候，請注意他是在做什麼事情呢？如果他是在書桌前面、床上抱怨噪音的話，那代表必須要闢建一間書房＼臥室出來囉！

照明

●接下來是有關光線的部分。

要讓室內要產生光線的唯一方法，只有放上落地燈，委託人才會感覺到光線的存在。但因為落地燈的有效範圍有限，所以不是在屋內放上一盞就可以解決所有問題；燈具的光線會被牆壁擋住，所以在不同的角落都可能需要一具落地燈，才能解決委託人抱怨光線不夠強的問題。寶物中的五百克拉鑽飾立燈及穿牆強力照明燈，都可以讓光線穿牆而過，照亮所有的區域。



販賣自用兩相宜！好用的寶物！



遊戲中的每件傢俱都有著不同的特色，而當中最特殊的，便是「寶物」的部分；所有的寶物其數值都高於平均許多，而且在功能上比一般傢俱要高出一大截。下面列出的是有關寶物的特點，在進行室內設計傢俱擺放時遭到難題時，可以考慮用寶物來解決這些問題。



▲多裝置幾盞落地燈有助照明亮度



▲要隨時購買並屯積一些常用的傢俱



▲錢不要太省得花



▲擺上一些便宜的畫就可以提高評價

寶物名稱	風格	顏色	寶物特殊功能
超擬真按摩椅	現代	紅黃	有極高的舒適度
超強合金高科技椅	現代	灰白	非常之耐用
貂皮精製沙發組	古典	紅黃	非常舒適，價值、美觀也極高
微電腦舒適水床	現代	灰白	非常舒適而且有極高的效能
魔幻馬戲團置衣櫥	古典	紅黃	容量很高
神秘歐洲古堡酒櫥	古典	紅黃	容量與價值感都遠超過其他酒櫃
小叮噹的神奇書櫃	現代	藍綠	容量極高
真空壓縮式冰箱	現代	灰白	有非常高的容量
五百克拉鑽飾立燈	現代	灰白	價值與美觀都相當高，光線可以穿越牆壁的阻礙
穿牆強力照明燈	現代	紅黃	光線可以穿越牆壁照得滿室通明
三度空間投影機	現代	黑木	有非常高的美觀度
無敵噪音清除機	現代	灰白	清除所有噪音
百里桂花香盆栽	一般	灰白	香味極強，足以除去附近所有的臭味
虛擬時空落地寶鏡	中式	灰白	讓委託人有極高的價值感，增加空間感
私人空間自走屏風	中式	黑木	增加委託人的隱私感
高科技回收垃圾桶	現代	灰白	容量非常高
純金黃金馬桶	中式	紅黃	極耐用而且有很高的美觀度
無臭花香馬桶	一般	紅黃	有香味的馬桶
深藍電腦工作站	現代	藍綠	效能比一般電腦高很多
伊莉莎白梳妝台	古典	灰白	極高的美觀及價值感

瘋狂空間王 選購倉儲指南

當您的委託人要求更好的物件的時候，您會怎麼辦？等待貨物流出現奇蹟嗎？尋找雖不滿意但勉強可以的替代品嗎？作為一個瘋狂空間王的室內設計者，就要無時無刻監控貨物流！在貨物流中，留下您「可能」需要的傢俱；平時看到好東西就要進行屯貨的工作，不然等到需要某項物件，倉庫中卻沒有存貨的時候，可是會欲哭無淚的！

如果希望買到俗擱大碗的傢俱，就請等待特價品吧！貨物流中不時出現的特賣品，價格從九折到六折，品質可一點也不差；當看到特價品的時候，請先點起來看看資料，如果剛好是需要或是可能需要的物件，就別吝嗇地買下，遲早會用到的！

可以的話，建議把委託人的預算花個精光，不要期待可以從中收取回扣喔～委託人當然也會精打細算，對於預算可是扣得緊緊的，一毛也不放開！所以賺錢最好的方法，還是去搶賺超過目標分數所得到的BONUS的部分；別看那部分不多，累積起來可就相當可觀了呢！

在選擇倉儲的時候，可以考慮先把不需要或是根本用不到的傢俱處理掉－也就是半價賣出；如此一來，不但可以讓倉庫中有空間擺放需要的物件，也可以得到比較多的資金週轉。

在裝飾品這方面，絕對不要小氣，請直接給他買下去吧！裝飾品可以讓整體設計在委託人的眼光中更為滿意，就算僅僅加了一件兩千出頭的畫，或是小花瓶之類的，對於分數一樣會有不容小覷的影響；在委託人的家中放上一些小擺設，絕對是物超所值，會讓分數又往上加個幾分的！

盡量不要從貨物流中購買寶物！不論它打的是八折、七折或是六折，寶物有其他的獲得方式，沒有必要從貨物流中花上一大筆錢購買。

過關實戰篇

在瘋狂空間王中，沒有所謂的最佳解法，只有充滿創意的設計。創意是解決所有問題的最佳途徑！在這個遊戲中，只要能夠在原則下發揮創意，必定可以完成每一件委託案。請盡情地讓別人眼中的「不可能」成為可能吧！

傢俱的準備



▲要先瞭解案子的內容並先準備好

要進入設計模式的時候，一定要確定自己有足夠的傢俱，不要等到需要時才在等待貨物流出現。在委託案檢視狀態，可以先檢查這個委託案需要多少東西、哪些傢俱是必要的、委託人們有哪些技能、最少需要哪些傢俱等等：如果可以事先預備好的話，相信在第二天分數達到最高時便可以準備結案了。

不起眼卻十分重要的椅子

專用椅非常重要！當委託人在打電腦、彈鋼琴的時候，請務必給他們專用的椅子：有了專用的椅子，委託人才會乖乖的進行他們該做的事情，而不會一直抱怨。當委託人看電視或聽音樂的時候，也會想要坐下，這時在電視及音響旁邊放沙發是最簡單的解決方法。餐桌旁邊一定要有椅子，當委託人要吃飯的時候，能夠坐下會讓他們減少許多抱怨。

在分數顛峰的時候結案！

設計完成之後的一到兩天內，往往是分數會達到最高的時間！如果能把握最高點的時候結案，會比把委託案放著一直跑上幾天再出來的分數高出許多：所以請把握時間，在第二天之內設計完成，這樣分數會在第二天到第三天之間達到顛峰，高分過關的機會也將大增！

委託人使用物件的順序



▲可別讓委託人站著吃飯喔

會煮飯的人物在煮飯之前，會先去開冰箱準備，然後才到廚具組前面開始煮飯：煮完之後，他們會把菜餚放到離其最近的桌子上：同樣的，人物要吃東西時也會先翻冰箱，然後把要吃的東西放到桌上，所以請準備一張桌子當作餐桌，並在旁邊放上幾把椅子，這樣人物才有地方可以坐著吃飯。

還有人物洗澡及睡覺前，會先到衣櫥前換衣服，所以把臥室和浴室放在比較接近的兩個房間，能夠讓人物很快的滿足洗澡的欲望。

在進行閱讀的時候，委託人會想要先翻翻書櫃找書看，所以也要給他們一個書櫃喔！如果書櫃就在書桌旁邊的話，委託人就可以省下從書櫃移動到書桌的時間，多出來的時間就可以去做其它事情，這樣滿意度便比較容易增加。



▲有張好椅子會增加滿意度



▲盡早完成委託案將會有較高的分數

瘋狂空間王 前期過關提示

傢俱送到家了



▲新人上手用的練習關卡

最簡單的第一關，只需照著說明書上的小攻略，把傢俱擺好便可以過關。如果希望高分過關的話，可以考慮買幾個盆栽放在床邊和廁所，但不要把床全部圍起來。這一關玲姐會不時出現來看看電視或聽聽音響，請把電視及音響放在離門口不遠的地方。



◀ 一個人住得有夠舒服

兩老的退休生活



▲別讓他們擠在小床上喔

雖然寶奶奶喜歡古典傢俱，但中式風格的傢俱會比較好些：絕對不要使用灰白的傢俱！因為他們都很不喜歡灰白的傢俱。高爺爺會不時來拜訪，因此客廳的擺飾以中式、方便出入為設計主要重點。可以幫萬爺闢一間讀書室出來，這樣他對噪音的抱怨會少些。記得寶奶奶的廚具組旁邊要放些盆栽，以消除油煙的味道。



◀ 高爺爺沒事喜歡來串門子



遊戲軟體工作室

這邊需要兩台電腦、兩架書桌、一個小冰箱和酒櫃。物件擺放的時候不要擠在一起，把從門口到廁所及工作空間的路清出來，並在人物每天必經的路上再加些盆栽裝飾品美化環境。滿足這些要求的話，應該在第二天或第三天就達到滿意分數了。



▲是那家公司的研發單位？還有酒櫃可以喝酒



◀ 四人排排坐會不會太擠了？

如影隨形的雙胞胎

雙胞胎會在十分接近的時間裡提出相同的需求，但並不是所有傢俱都需要成雙的：可能需要兩張床（或是一張可以睡兩個小胖子的床）、兩張書桌和椅子、兩台電腦和電腦椅。如果用一點技巧的話，電腦椅也可以當作書桌椅，把電腦和書桌擺在一起，中間擺一把好一點的椅子，這樣就可以花一樣的錢達到兩倍的功效了。

▲KING SIZE的床讓小胖子們可以在上面睡得安穩

電視和音響都只需要一套，書櫃和冰箱也不用多買第二套：如果預算許可的話，幫這兩個小胖子換張舒適些的床吧，他們用許多的正分會好好感謝你的！



◀ 雙胞胎？倒不如說是複製人！

寧靜與噪音的戰爭

這一關要注意的是，當進行擺放傢俱的時候，音響及電視離床的距離能多遠就多遠，除非在中間蓋一堵牆，否則會一直被抱怨噪音干擾的：因為這一關的房間不大，所以能放的傢俱也以佔據空間不要太大的為主。



▲電視及音響要放角落一點



◀ 傢俱以簡單扼要為佳

怎麼都是小房間

在這邊要非常小心地進行拆除隔間的工作，因為拆牆的價錢高得嚇人，能夠以最小的拆除量達到隔間的需求是最好的。傢俱在裡面有些已經都有了，只需花點錢把其它部分補齊就可以。



▲別忘了浴室要讓大家都方便使用



◀ 每人一個房間？還真奢侈！

愛睏的管理員

愛睏的管理員"魯多"最喜歡做的是就是睡覺。在這一關及之後的同名關卡中，他會不停地睡，只要給他一張好床、一張隨便的椅子，和一個衣櫃，就可以輕鬆愉快的將他看守的寶物搬個乾淨囉～如果希望盡快過關又能搬個痛快的話，請別吝嗇地給他一張好床，旁邊丟些裝飾品，讓他邊睡邊做些好夢，便可以增加分數，這樣很快的就可以達到過關分數了喔！

▲喜歡打瞌睡的管理員魯多

到達過關分數時，可先別心急的結案了事，這滿屋的寶物是可以拿到倉庫使用的！雖然說每拿走一件傢俱時分數都會有些下降，但如果能夠讓魯多有良好的睡眠品質，這些扣掉的分數會立刻補回來的！

在愛睏的管理員關卡中，可以得到許多不同的寶物，當遇到些比較不容易的關卡時，只要加進幾件寶物，保證如虎添翼，再困難的關卡也可以輕鬆愉快的過關。

黑色家庭

這一家人都酷愛黑色，所以所有傢俱都可以用黑色及木製的為主要考量。除了黑色之外，如果能夠考慮到其他的部分，如以現代風格為主來購買傢俱，則分數將更為提高。



▲儘量選用黑色系的傢俱

奇形怪狀的房子

這一家的客人比較少，可以依照傢俱的被使用率考慮擺放的方式：經常被使用的擺在中央房間，比較少被使用的則可以放到兩邊的房間裡，這樣可以讓委託人走的路徑達到最短，讓他們比較快去進行自己做的事情，並提升滿意度。



▲這是誰設計的房子啊？有夠長！



◀ 廁所稍微遠了點………

好客的模特兒



▲客人都來了，主人還在睡覺？

這一關委託人本身的要求並不高，可以依客人的喜好來進行擺設。對於委託人本身的傢俱擺設，只要能具有一般的生活功能，並滿足他的基本要求就可以了。對於那一群跑進來的客人，首先要的就是稍微好一點的電視及音響，再把洗手間整理一下，然後只需再看看客人需要什麼，臨時準備一下就可以了。



◀連狗都來作客了

寸土寸金的考驗



▲兩個馬桶放在一起？邊上大號邊玩牌嗎？

這是前期最為困難的一關，因為這一關的地形非常小，卻要塞下六個人！為了爭取空間，在這一關中要用淋浴間代替浴缸，用板凳代替椅子：所有的東西都必須緊緊地靠牆放好，就連廚具組也不能選用太大的樣式。要能夠真正善用到所有的空間，才能夠達到這一關的委託人需要的滿意度；但都準備小東西也不行，因為高爺爺需要一張較長的床，不然即使準備了超過六個人的床位，他依然是不會過去休息的。

在這一關中，洗手間不要蓋在太裡面的房間，最好在大家可通過一道門就直接走到的地方，這樣人物會少些尋找不到洗手間的抱怨；如果空間真的太小以至於沒辦法滿足所有人的需求，那就把比較不會扣太多分的個人需求暫時忽略，進而滿足其他比較多人共同的需求。

在大家都會經過的走道和門邊，除了裝飾畫之外盡量不要放東西，以保持動線暢通，免得有人互相擠壓而無法通過。在空白的牆上貼上幾張畫吧！那會讓人物多加幾分的。



▲這一關可不容易喔！

這一關可能會有預算透支的問題，在不至於破產的情況下，盡量的滿足這些人吧！針對這一關的建議，在於設計之前要先盡量準備好需要的傢俱，盡量用便宜的裝飾品和盆栽把分數拉高，在滿意度的最高點結案，以獎勵金填補透支的部分吧！

附錄 各關卡資料、人物技能及設計提要

1. 傢俱送到家了

人物/客人	正義／玲姐
報酬	50000
商譽	5
設計要點	傢俱已送到門口、只需幫忙擺設
技能及興趣	看電視、聽音樂、品酒

2. 兩老的退休生活

人物/客人	萬爺、寶奶奶／高爺爺
報酬	320000
商譽	8
設計要點	近空白地形、需幫忙佈置兩人生活的家居環境、常有訪客高爺爺
技能及興趣	看電視、聽音樂、閱讀、烹飪、品酒

3. 遊戲軟體工作室

人物/客人	無／凱文、田田、慧慧、莫可、林姐
報酬	100000
商譽	15
設計要點	電腦工作室、人物只會在辦公時間出現
技能及興趣	看電視、聽音樂、打電腦、閱讀、品酒

4. 怎麼都是小房間

人物/客人	糖孃、油叔、建中、招弟／小虎、東東、油條
報酬	300000
商譽	20
設計要點	必須權衡拆牆的多寡
技能及興趣	看電視、聽音樂、閱讀、品酒、打電腦

5. 如影隨形的雙胞胎

人物/客人	甜湯、甜湯／無
報酬	200000
商譽	20
設計要點	兩個相同的人物有完全相同的慾望、需斟酌物件是否需要兩件
技能及興趣	看電視、聽音樂、打電腦、閱讀

6. 愛睏的管理員

人物/客人	魯多／無
報酬	0
商譽	0
設計要點	初級尋寶關卡
技能及興趣	無

7. 奇形怪狀的房子

人物/客人	慧慧、魯多、甜湯、妮妮／無
報酬	500000
商譽	30
設計要點	特殊地形的房間
技能及興趣	看電視、聽音樂、化妝、烹飪、閱讀、彈琴、打電腦

8. 寧靜與噪音的戰爭

人物/客人	仲達、蒜頭／無
報酬	160000
商譽	15
設計要點	蒜頭很討厭噪音、但是仲達卻常看電視聽音響、用隔間隔開噪音
技能及興趣	看電視、聽音樂、打電腦、閱讀

9. 黑色家庭

人物/客人	潔梅、慧慧、阿傑、凱文／無
報酬	300000
商譽	20
設計要點	全家都喜歡黑色的傢俱
技能及興趣	看電視、聽音樂、烹飪、彈琴、閱讀、品酒、打電腦



10. 好客的模特兒

人物/客人 艷紅／蜜蜜、金董、標哥、高英才、歐尼爾、大雄、拉斯、正義、莫可

報酬 150000 **商譽** 15

設計要點 單人套房但朋友衆多、需要很大的客廳

技能及興趣 看電視、聽音樂、化妝、品酒

11. 寸土寸金的考驗

人物/客人 高爺爺、標哥、蜜蜜、細細、妮妮、大雄／無

報酬 300000 **商譽** 40

設計要點 多人住在小坪數的房間、對土地需要相當的妥善利用

技能及興趣 看電視、聽音樂、閱讀、品酒、化妝、烹飪、彈琴、打電腦

12. 勾心鬥角的兩兄弟

人物/客人 小虎、東東／無

報酬 180000 **商譽** 15

設計要點 兩人所喜歡的風格與顏色完全相反、需斟酌誰的意見比較重要

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀

13. 吹毛求疵的老處女

人物/客人 林姐／無

報酬 300000 **商譽** 30

設計要點 自己一個人住，但是卻要求許多傢俱

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、化妝、品酒

14. 公公搬來一起住

人物/客人 田田、高英才、高爺爺／莫可、潔梅

報酬 250000 **商譽** 40

設計要點 必須在既有的佈置中，想辦法再幫高爺爺佈置一個房間

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、彈琴、閱讀、化妝、品酒

15. 校隊球員宿舍

人物/客人 英木、大雄／仲達、歐尼爾

報酬 270000 **商譽** 40

設計要點 簡單的關卡

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀、品酒

16. 小康的四口之家

人物/客人 強哥、田嫂、小乖、絲絲／無

報酬 500000 **商譽** 20

設計要點 小康家庭的佈置

技能及興趣 看電視、聽音樂、品酒、烹飪、打電腦、彈琴、閱讀

17. 援助愛心敬老院

人物/客人 萬爺、寶奶奶、高爺爺／高英才、田田、莉娜、牛美麗

報酬 0 **商譽** 50

設計要點 金錢無但商譽極高

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、閱讀、品酒

18. 專職的家庭褓母

人物/客人 玲姐、吉米、姊姊、丸丸、果果／無

報酬 400000 **商譽** 25

設計要點 四位小朋友對風格都非常重視且都喜歡童式

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、品酒

19. 愛睏的管理員

人物/客人 魯多／無

報酬 0 **商譽** 0

設計要點 次級尋寶關卡(初級寶物的蒐集)

技能及興趣 無

20. 大學生的校外生活

人物/客人 莉娜、牛美麗、蘿拉、爆米花／無

報酬 500000 **商譽** 40

設計要點 進行佈置及隔間

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、閱讀、化妝、品酒

21. 黑道大哥的裝潢

人物/客人 標哥、蜜蜜／無

報酬 1500000 **商譽** 0

設計要點 沒有商譽的一關、但過關就可以得到很多錢

技能及興趣 技能及興趣：看電視、聽音樂、品酒、烹飪、化妝、彈琴

22. 女主管的出差套房

人物/客人 林姐／無

報酬 350000 **商譽** 10

設計要點 空白地形需幫女性人物佈置一間套房

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、化妝、品酒

23. 新生命的誕生

人物/客人 果果、田田、高英才／無

報酬 300000 **商譽** 25

設計要點 幫新生兒建立一間嬰兒房

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、化妝、彈琴、閱讀、品酒

24. 胖瘦二人組

人物/客人 歐尼爾、阿傑／無

報酬 500000 **商譽** 40

設計要點 胖瘦二人在特殊地形中所產生的難題、需要考慮東西放小房間或放大房間

技能及興趣 看電視、聽音樂、品酒

25. 鋼琴才藝教室

人物/客人 拉斯／絲絲、妮妮、田田、蜜蜜、潔梅、高英才

報酬 200000 **商譽** 20

設計要點 有許多客人會來彈琴

技能及興趣 看電視、聽音樂、彈琴、閱讀、品酒

26. 暗房大挑戰

人物/客人 魯多、甜湯、大胖／無

報酬 300000 **商譽** 40

設計要點 合適的隔間讓窗戶能產生最大的效能

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀

27. 大個子三人組

人物/客人 歐尼爾、大胖、強哥／無

報酬 350000 **商譽** 30

設計要點 體寬都很大的三人、要空出空位行走

技能及興趣 看電視、聽音樂、品酒、閱讀



28. 土財主的別墅

人物/客人 金董、寶珠、牛美麗、琳達／無

報酬 600000 商譽 30

設計要點 講究價值感

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、化妝、閱讀、品酒、烹飪

29. 合租公寓的姊妹淘

人物/客人 油條、牛美麗、品品、爆米花／無

報酬 220000 商譽 30

設計要點 滿足每個人的欲望

技能及興趣 看電視、聽音樂、彈琴、閱讀、品酒、烹飪

30. 愛睏的管理員

人物/客人 魯多／無

報酬 0 商譽 0

設計要點 中級尋寶關卡

技能及興趣 無

31. 三代同堂大家庭

人物/客人 萬爺、寶奶奶、慧慧、魯多、甜湯、妮妮／無

報酬 500000 商譽 50

設計要點 善用空間滿足所有人欲望

技能及興趣 看電視、聽音樂、化妝、閱讀、品酒、烹飪、彈琴、打電腦

32. 八卦學生宿舍

人物/客人 東東、小虎、甜湯／細細、油條、招弟、蒜頭、建中

報酬 280000 商譽 30

設計要點 滿足學生的需求、需要幫他們更換不滿意的傢俱

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀

33. 特殊房間大挑戰

人物/客人 強哥、田嫂、小乖、絲絲、文文／無

報酬 450000 商譽 30

設計要點 奇怪的地形、要仔細的規劃人物動線

技能及興趣 看電視、聽音樂、品酒、烹飪、打電腦、彈琴、閱讀

34. 鑽石單身漢的套房

人物/客人 凱文／艷紅、蘿拉、蜜蜜、莉娜、品品

報酬 300000 商譽 40

設計要點 有一些客人、除佈置凱文的私人空間之外還需佈置客廳

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀、品酒

35. 狹長房間的挑戰

人物/客人 莫可、潔梅、文文／東東、妮妮

報酬 500000 商譽 40

設計要點 長型的房子、常會用到的東西要放在中央的部分

技能及興趣 看電視、聽音樂、閱讀、烹飪、彈琴、打電腦

36. 口字形房間的考驗

人物/客人 油叔、糖孀、建中、招弟／文文、妮妮

報酬 600000 商譽 50

設計要點 人物要完成動作的行走線非常長、須在每個角落佈置常用的東西

技能及興趣 看電視、聽音樂、閱讀、品酒、烹飪、打電腦

37. 男人專屬俱樂部

人物/客人 標哥、凱文、仲達、阿傑、油叔、正義、莫可、強哥、拉斯／無

報酬 600000 商譽 50

設計要點 很多人的關卡、要空出動線以免互相擋住

技能及興趣 看電視、聽音樂、品酒、閱讀、打電腦、彈琴

38. 女人間的秘密聚會

人物/客人 田田、慧慧、蜜蜜、潔梅、林姐、寶珠、玲姐、艷紅、田嫂／無

報酬 700000 商譽 60

設計要點 很多人的關卡、要仔細的擺設物件以免擋住道路

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、彈琴、閱讀、化妝、品酒

39. S型房間的難題

人物/客人 金董、寶珠、牛美麗、琳達、蘿拉、爆米花／無

報酬 600000 商譽 50

設計要點 奇怪的地形、廁所及臥室書房放在兩個角落、中間放客廳

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、閱讀、化妝、品酒

40. 愛睏的管理員

人物/客人 魯多／無

報酬 0 商譽 0

設計要點 尋寶關卡

技能及興趣 無

41. 兩家人同住屋簷下

人物/客人 強哥、田嫂、小乖、絲絲、文文、田田、高英才、果果／無

報酬 1000000 商譽 60

設計要點 兩家人生活空間的佈置、需斟酌空位進行擺設

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、彈琴、閱讀、化妝、品酒

42. 隔間功力大挑戰

人物/客人 莫可、潔梅、文文、姊姊／無

報酬 500000 商譽 40

設計要點 房間內都沒有隔間、考驗的隔間功力

技能及興趣 看電視、聽音樂、閱讀、烹飪、彈琴、打電腦

43. 都跑來我家上廁所

人物/客人 油叔、糖孀、建中、招弟／游條、高爺爺、拉斯、正義、英木、艷紅、田嫂

報酬 400000 商譽 50

設計要點 客人來都只是上廁所而已

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、閱讀、品酒

44. 潔梅老師的補習班

人物/客人 莫可、潔梅／文文、小乖、絲絲、東東、妮妮

報酬 400000 商譽 50

設計要點 必須幫小朋友建立閱讀的環境

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、彈琴、閱讀

45. 高中學生大宿舍

人物/客人 蒜頭、建中、小虎、招弟、甜湯、細細、油條、大雄／無

報酬 600000 商譽 50

設計要點 佈置每一個人的房間及公共區域

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀、彈琴、品酒





二次大戰背後英雄的秘辛重現！

魔鬼戰將2 戰術提要

EIDOS所推出的《魔鬼戰將》，以精細華麗的畫面及超高的遊戲難度著稱，不僅出過資料片及移植過遊樂器上，在全球更創下了一百五十萬套的銷售佳績！如今魔鬼戰將再度捲土重來，二代不僅在程式、美術上更下功夫，在遊戲規劃、關卡設計上也更增添挑戰難度。雖然遊戲包含兩個訓練關卡、十個正式關卡及十個隱藏關卡，但由於遊戲本身的架構，並無完成任務目的的固定方式，因此筆者將以戰術概要及訓練關卡實戰攻略的兩種方式，讓讀者們能夠品嚐本遊戲的樂趣。

戰術概要

《魔鬼戰將2》的背景是二次大戰期間，其內容為指揮盟軍的特種部隊，進行各特殊項任務。所謂『工欲善其事，必先利其器』，想要在各關卡中完成艱鉅的任務，就得先瞭解這些特戰隊人員的特長及作戰手法，才能將其能力發揮到極限。

人員概述

綠扁帽 Green Beret

是肉搏戰的高手，以刺殺敵方人員、掩護我方隊員進行任務為其目的。

具有相當的生命力及敏捷度，雖主要從背後以匕首刺殺敵人，但在遭遇敵人反擊時，也能承受相當程度的傷害並強行擊倒對方。由於力量較大，除了能搬運敵軍的屍體外，也可以搬運易燃的油桶至它處並引爆；還能攀爬電線桿至高處，並沿著電線在高處移動，且跌落地面時則較不會受傷。

特有的誘餌Decoy可以放置在特定地點後再以遠端控制，發出相當大的噪音以吸引敵人注意並前來查看，以製造防守空隙；若持有鏟子時，可以在較軟的土地、沙地及雪地挖掘淺洞來隱藏自身行蹤，在遇到空曠地時可以隱藏行蹤，待避開敵軍視線後再伺機攻擊。



狙擊手 Sniper

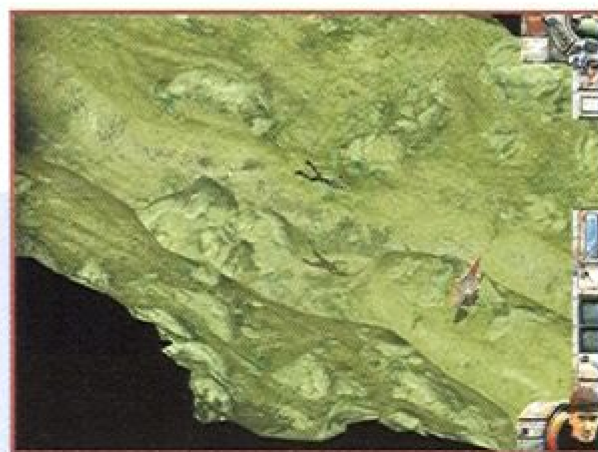
遠距離狙擊的專家，在某些暗殺任務中是不可或缺的角色。



敵我雙方的狙擊槍都能輕易使用，可以在毫無聲息中擊殺難以接近的敵軍或目標，不僅可以狙擊的距離非常遠，而且不會發出聲響而讓其他敵軍察覺。

潛水伕 Diver

水中作戰的能手，也可以在近距離取敵性命，掩護我方行蹤。



在裝備潛水裝後，能潛入水面下長時間執行任務而不需換氣，而且其水中專用的魚叉可以射殺水中的任何敵人。若帶有充氣橡皮筏時，也可以運送我方隊員通過水面。

潛水伕最常用的擲飛刀技能，可以在一定距離內便刺入敵人心臟；雖然比綠扁帽的匕首攻擊距離遠，不過得撿回刀子才能再使用，是比較麻煩的地方。

工兵 Sapper

擅長使用各種兵器的專家，執行爆破任務時更少不了他。



能使用手榴彈、火箭筒、火焰噴射器等威力強大的武器，這些武器能清除敵人小隊，或是裝甲車之類的硬性目標，如果要正面強攻時可非靠他不可；在某些需要爆破目標的任務時，不管是定時炸藥或用線控炸藥，都得靠他來安裝才行。

另外持有地雷偵測器的話，工兵也可以找出埋藏的地雷，並解除後可以納為己用；或是使用鐵絲剪去除鐵絲網，以利我方人員前進。如果發現敵軍的砲塔時，也能夠操控射擊。

駕駛 Driver

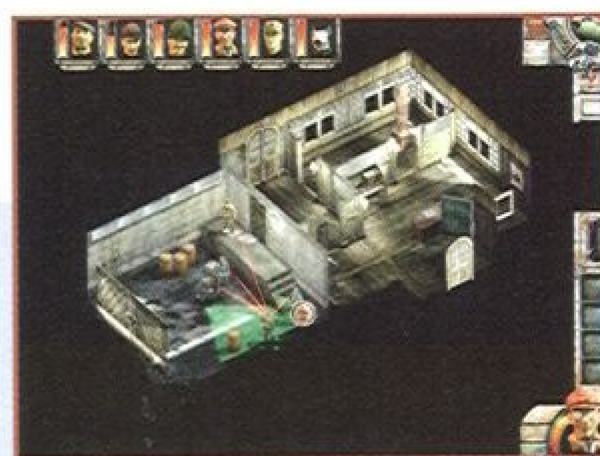


能駕駛各種操控複雜的武器載具，或用陷阱坑殺行進中的敵軍。

雖然平常能開的車輛不多，但是在任務完成需撤退時就要看他了：而且一代中的最終可操控武器－虎式坦克，就是得靠他來操控喔！

除了具有空手搏鬥及槍械使用的戰鬥技巧外，還會投擲特製的汽油彈、瓦斯彈來攻擊敵人，也可以使用纜線陷阱絆倒敵人，或是挖個坑洞讓敵人摔下去。

間諜 Spy



精通敵方語文，可以扮成敵軍官誘開敵兵以掩護我方行動。

雖然也可以扮成一般士兵，但是在取得敵軍官的制服並扮成敵軍官後，才是間諜的專長喔！他可以與敵兵談話以吸引其注意力，或指派敵兵到指定的地方以將其誘離崗位。不過別讓黑衣的 SS 禁衛隊軍官瞧見，是會被識破的。

至於對敵軍的攻擊方式，則是使用特殊的毒劑，則依施打劑量之多寡，可以讓敵人混亂、昏迷或死亡。

娜坦夏 Natasha



雖是女性，但身兼間諜及狙擊手的優秀能力。

取得女軍官服後，可以扮演敵方女軍官來吸引敵人視線，與間諜有異曲同工之妙：雖然無縛雞之力，但可以使用瓶子敲暈敵人，而不會被察覺。不過當我方有人被發現而響警報時，很容易因為不夠鎮定而被敵軍識破。

由於受過相當的狙擊訓練，也會使用狙擊槍擊殺敵軍。與其他隊員比起來，娜坦夏出場的機會不算多，因此要格外珍惜。

小偷 Thief



主要是打開上鎖的箱櫃，以取得重要的物品裝備。

由於有許多重要物品都被鎖在鐵製的箱櫃中，這時小偷可以用身上的萬能鎖匙來打開鎖住的箱子，以取得這些物品。

小偷的移動速度是所有隊員中最快的，也可以攀爬電線桿或牆壁：但因為個子較小，無法將敵軍綑綁，在近戰時只能用拳頭敲暈敵人，再趁其未清醒之前逃之夭夭。

威士忌 Whiskey

穿梭於敵陣之中，將重要物品傳遞給特戰隊員。

相當特別的成員－一隻狗狗！由於並非人類，所以要控制牠時得有其他持有狗笛的隊員在旁邊指揮。主要是傳遞重要物品給其他隊員，先將物品交給威士忌，再由要收件的隊員吹狗笛，由於人類聽不到狗笛的高週波頻率，所以不用擔心會被查覺：當威士忌聽到狗笛聲後，便會高速衝往該隊員處。

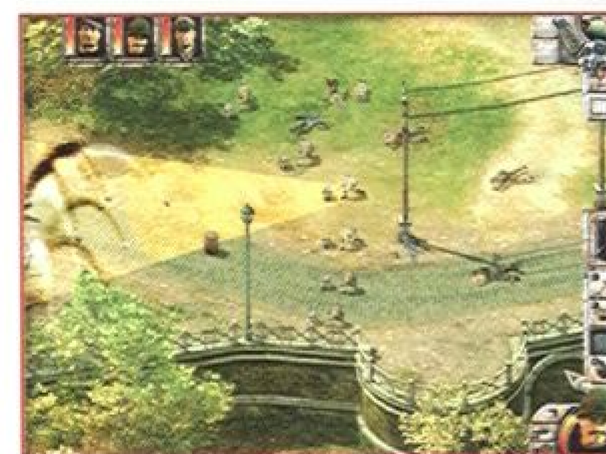
牠的叫吠之聲音相當大，可以用來吸引敵人注意。由於受過訓練，可以嗅出隱藏在地下的地雷，對沒有工兵的關卡而言，將是重要的存在。



善用各種角度檢視戰場

由於遊戲畫面使用了全 3D 的模組架構，所以在各關卡中，不論是何種地形或建築物皆為 3D 模組，因此遊戲也提供了旋轉視角的功能，讓玩家覺得所要找的目標物被東西遮住時，可以更換另一邊的視角來查看有無遺漏。一般來說，室外的整體地圖場景由於即時計算的問題，只能提供東南西北等四面視角，但室內場景則可以 360 度完全旋轉，以提供玩家可佳的視角。

另外在乘坐車輛或救生筏等載具時，會切換成以該載具為中心的固定視角，如果玩家覺得不習慣時，也可以切換為一般視角。





訓練實戰篇

在聽完前面的講解之後，接下來我們就以圖解的方式，瞭解在實際作戰方面要如何應用以上的戰術。

TRAIN MISSION 1

目標： 清除這個哨所的所有敵人



主要任務

1. 清除敵人哨兵
2. 取得鐵箱中的物品
3. 剪除鐵絲網並解除地雷
4. 消滅戰鬥小組

次要任務： 拿取哨站旁木箱中的物品

提示： 注意敵人的空隙

出場人物： 工兵、小偷



01 step

首先趁著巡邏的士兵往回走之時，先讓工兵前去擊暈前方站定不動的敵人士兵；將其綑綁後扛到出發地點放置。



02 step

利用香煙吸引巡邏的士兵，再趁機從後擊暈他並綁至出發地點。



03 step

鐵絲網前的工作人員也是敵人，順手打包帶回吧！



04 step

右下草叢處有個偷懶的敵兵，放倒他後就丟在原處。



05 step

讓小偷爬上電線桿～要選定電線桿才行喔！



06 step

一路沿電線攀爬，可以避開地上的敵人視線。



07 step

由於小偷無法綁住敵人，所以要趁其未清醒前打開鐵箱。



08 step

鐵箱內有鐵絲剪及兩顆芭樂（手榴彈）。



09 step

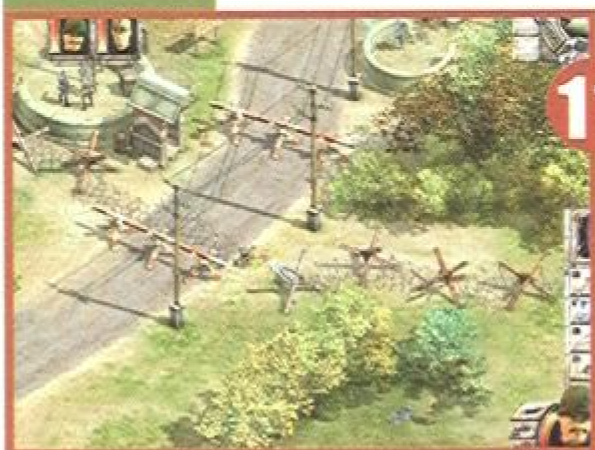
回去將鐵絲剪交給工兵後，讓工兵剪除鐵絲網。

櫻花大戰2
幽城幻劍錄
瘋狂空間王
魔鬼戰將2
可汗



10 step

記得要用地雷探測器，以免被地雷炸上天空。



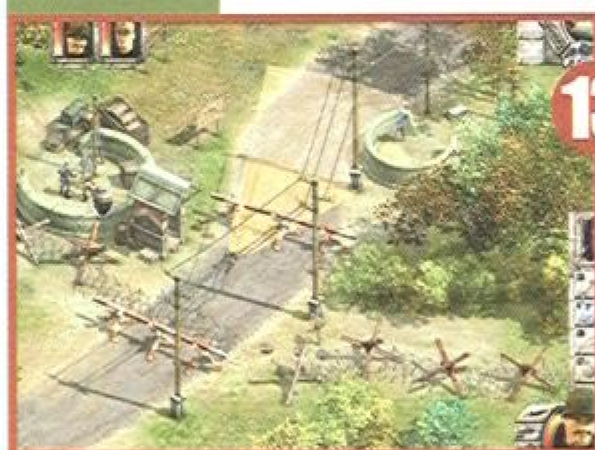
11 step

發現地雷後可直接解除，以防稍後誤觸。



12 step

小偷可以趁機取得木箱中的急救包，在普通等級時可以救活被擊倒的隊友。



13 step

使用手榴彈前，先讓小偷持步槍趴下往前警戒。



14 step

炸飛敵人小隊的瞬間，另一個哨兵也警覺到了危機。



15 step

當哨兵經過小偷的警戒範圍時，就會自動開槍射殺！

如何對付敵人



不管要進行何種任務，都需要清除一些敵人，才有可能在不引起敵人警覺之下執行。不論用那種方式，都要記得將敵人的身體（或屍體）搬離敵軍視線範圍外，以免引起敵人警覺，甚至觸發警報。

引誘／支開敵人

由於敵人大多處於相互戒備的狀況之下，在這情形下得先誘開其中一人，以破解敵人的警戒網。此代的誘敵方式相當多樣化，玩家可以視情況使用。



首先是香煙誘敵法。只要隊員身上有包香煙，就可以將香煙丟到敵人的視線範圍內，他就會看到香煙而前來撿取；由於這時該敵人的視野會變得頗窄，大可以趁機把他摸掉。不過這方法對已經有香煙者無效，分辨的方法為是否有在抽煙。



發出聲響也可以引起敵人注意。由於人物在跑步時會發出相當大的聲音，因此可利用這點來吸引敵人注意；不過說到效果，綠扁帽的Decoy不僅可遠距控制，有效範圍也相當大，在應用上會比較方便。

利用為偽裝的間諜或娜坦夏直接與敵人接觸，可以有效地吸引敵人注意，其中間諜還可以將士兵誘離崗位，可以配合其他隊員來瓦解敵人防線。



蹤跡／屍體引誘法則有相當的風險。隊員在雪地或沙地行走時會留下足跡，如果是難度較高的關卡，敵人很可能會發現而前往探查；不過這些蹤跡及屍體都會引起敵人的相當警覺，如果是軍官級的敵人，可能會立刻拉警報，那可就不妙了。





TRAIN MISSION 2

目標： 拯救被敵軍重重包圍的我方友軍



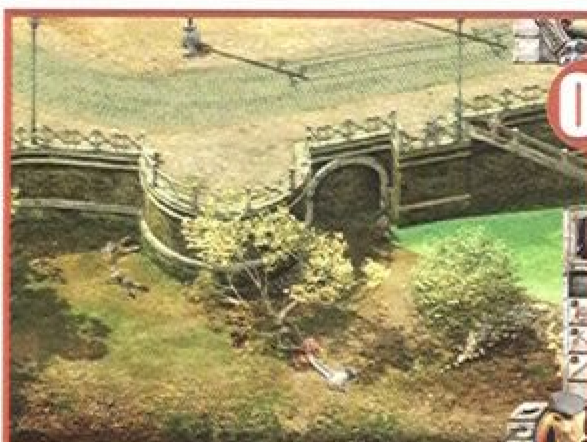
主要任務

1. 取得小屋的鑰匙
2. 支援友軍作戰
3. 進入小屋用無線電呼叫指揮部
4. 消滅敵人援軍（使用無線電後出現）

次要任務： 無

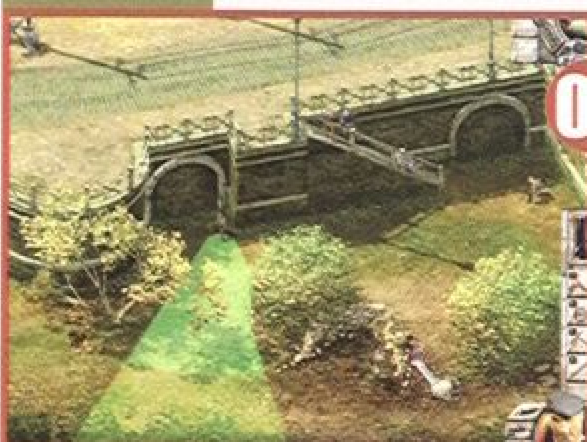
提示： 取得敵兵前木箱內的物品

出場人物： 綠扁帽、工兵、駕駛



01 step

算準敵兵的視線往返時間，先用綠扁帽摸掉這個倒霉鬼。



02 step

這個落單的士兵應該可以輕易解決。



03 step

要解決這個哨兵時，千萬要算好右邊軍官的動作流程，趁他面壁苦思時動手。



04 step

萬一不幸被看到屍體，就藏在角落，等軍官過來時再從背後捅下去。



05 step

這名軍官身上有小屋鑰匙，所以別用燃燒彈喔！



06 step

其餘三個敵人在樓梯往返時，就先讓駕駛用燃燒彈對準中央的敵人。



07 step

若算得準時機，可以一次解決三人，但是身上的東西就拿不到了。



08 step

用綠扁帽解決這三個敵兵，要注意中間來回爬行的士兵喔！



09 step

要記得切換視角，才能看到被小屋遮住的敵人 。



10 step

這個木箱中的好東西還真不少！



11 step

要快速解決小屋內的敵人時，就讓工兵從窗口丟顆芭樂進去。



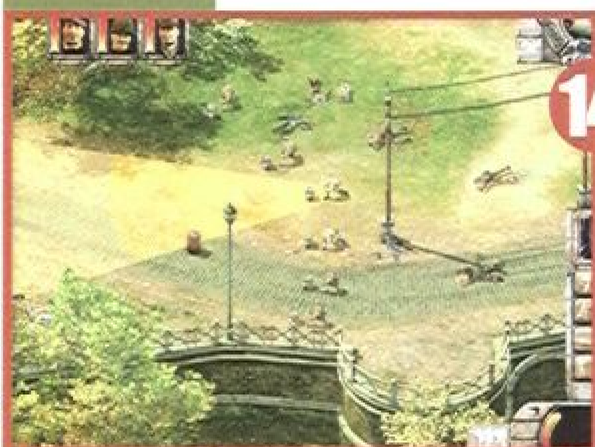
12 step

進小屋使用無線電前，先讓工兵拿取木箱中的地雷及線控炸藥，並安排好迎戰敵人援軍的準備。



13 step

讓工兵放置地雷來對付即將出現的援軍。



14 step

讓友軍形成一射擊網，只要敵人一出現就攻擊。



15 step

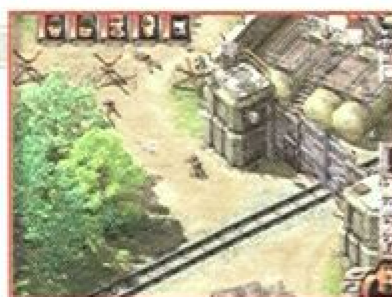
我方嚴密的火網會讓敵人來一個死一個、來兩個死一雙。



16 step

敵人裝甲車壓到地雷時的盛況。

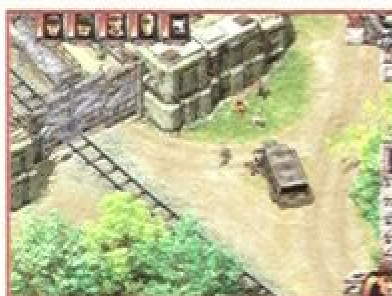
擊暈／殺死敵人



一般來說，對付敵人可分為擊暈及殺死兩種。其中擊暈敵人所發出的聲音，比殺死敵人時要小得多，但是就算將暈倒的敵人綁住，若被其他敵人發現時將會被救出，所以要如何拿捏，就要視情況而定了。



將敵人放倒的方式有好幾種，像是用拳頭護或酒瓶敲、施打毒針、將安眠藥放在酒中、拉繩子絆倒或是用煙霧手榴彈。其中大多數的敵人都能空手將敵人打暈，但記得要立刻綁住，以免清醒後四處找人算帳。由於綑綁的時間有點長，在此有個秘訣：在選擇綑綁敵人時立刻再選擇“抓起”，這時人物會瞬間將敵人綁好並扛在肩上。記得要綁住敵人後才能搜括他的身體。



要讓敵人歸天的花樣可多得很，從近距離的刀刃攻擊、中距離的槍械攻擊、遠距離的爆裂物攻擊到被動性的陷阱都有。用匕首或飛刀刺殺敵人的好處，在於發出的聲音較小，但是要冒著靠近的人的風險。用槍械攻擊的話，基本配備的手槍之彈藥無限制，但威力較小，可能要射個兩三發才能致敵於死地；至於從敵人身上取得的衝鋒槍及步槍，前者攻擊範圍廣但射程短，適合對付接近的複數敵人，而步槍的射程較長，但發出的聲響極大，幾乎是一夕槍聲天下知，警報也會跟著響起，所以較適用來清場或射殺偏遠地區的落單敵人。

投擲性爆裂物則包含手榴彈及燃燒彈，分別只有工兵及駕駛才能使用，可以攻擊小區域的敵群，但燃燒彈則有被燒死的敵人無法搜身之虞，所以別用在特定人物身上。能致命的陷阱攻擊除了工兵的地雷、駕駛的坑洞、捕獸夾等方式外，若要消滅巡邏隊，還可利用駕駛的纜線加上工兵的手榴彈組合之詭雷，可讓被絆到的敵人被引爆的手榴彈炸上天空。

當然，玩家也可以開車撞人、用敵人的火砲轟擊等方式：由於各種招式可以解決敵人，所以在不引發警報的考慮下或正面強攻時，就看各位的想像力了。

後記

原本打算要將所有關卡的攻略全部刊登，但考慮到這樣篇幅將過於龐大，因此只列出一開始的兩個訓練關卡供新手參考；至於老手的話，還是多多試試各種進行方式吧！搞不好會有意外的發現喔！另外要進入隱藏關卡的話，得在正式關卡中收集到所有的BONUS書本，每收集一本時就會出現照片的某部份；待照片收集完全之時，過關後就可以進入秘密關卡了。各位加油吧！

秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲

喵啊！我實在找不了這麼多的秘技啊..啊..啊..

請大家一起幫忙找秘技啊

公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室－秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到20P跟20G的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啓動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

■劉欣宜

◆20P ◆20G



動物園大亨 ZOO TYCOON



●萬聖節：

將電腦日期調為10月31日，遊戲中所有的建築和遊客都會變成橘色和黑色的樣子。天空會出現巫婆，也會有南瓜燈可購買。

將遊客的名字改成以下名字：

名字	輸入結果
Adam Levesque	立刻獲得所有動物照顧保育計畫
Steve Serafino	可收養所有瀕臨絕種動物
Andrew Binder	立刻研究出所有動物住屋
John Wheeler	可建造所有動物住屋
Hank Howie	立刻完成所有員工訓練計畫
Alfred H	出現鳥類，遊客變得很興奮
Russell C	所有圍牆倒塌
Zeta Psi	某些遊客的衣服變黃，臉變綠，然後開始嘔吐。

●黃磚路：

將獅子、老虎、熊各一隻放入同一個展示區中，就會出現黃磚路（Yellow Brick Road）可建設（有點貴）。

●捐獻雙倍：

將任一個展示區的名改為Microsoft，所有私人捐獻的錢都會變雙倍。









■Tear

◆20P ◆20G


重返德軍總部 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



●修改捷徑成“C:\Program Files\...\WolfSP.exe” +set sv_cheat 1



在遊戲途中按下 ˜ 鍵后輸入密技：



秘技	結果	秘技	結果
/god	無敵	/give health	得到生命值
/notarget	敵人看不到你， 不會攻擊	/give stamina	得帶強力體力藥劑
/noclip	穿牆模式	/nofatigue	體力不滅
/give all	得到所有武器	/kill	自殺
/give armor	得到盔甲	/spdevmap “name”	跳關 （“” 中需輸入地圖名稱）
		/mapname	此地圖名稱

■肉燥

◆20P ◆20G

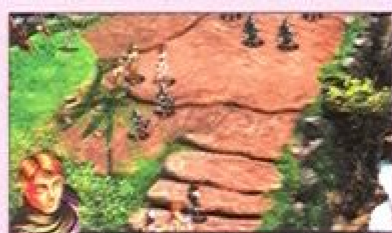

超時空英雄傳 3˜ 狂神降世



●女主角升級好方法

第一步：首先把每個女角都轉成戰士系最基礎的職業，再將“鼓舞”這項技能學得，接下來在戰場上把隊友聚集起來，使用後應會有100˜300 的經驗值喔。

第二步：將職業變成專精，先把所有的女的轉到召喚師，在學會領悟後，並下載1.0g版的更新檔，就可以無限的使用領悟囉˜˜˜exp 每次加 10 點ㄛ，就可以利用這招快速升級。





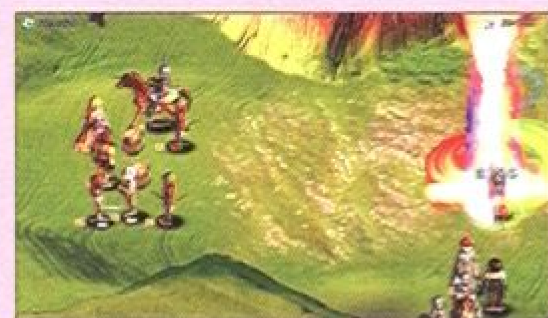
●隱藏關卡˜古木森林

大家去過隱藏關版古木森林和拿到道具長老護身符嗎？

現在我就來教各位：

首先去到努歐勒鎮，和利姆說話，他會要一種藥，然後去古木森林，（注意：不要和陶說話），打所有怪物，你會在中間一塊大木，旁有一些草，攻擊它，當回到努歐勒鎮，和利姆說話，再和陶說話，臨走的時侯和利姆說話（不要離開）得到藥後和村上三名女子中間那位說二次話，成功的話她會給你一種東西，那就是長老護身符！





■fino

◆20P ◆20G


日劫 2˜ 烈日奇俠傳



●在遊戲中按“˜”後輸入“love digitoy”再按“Enter” ，接住按“˜”後就可以輸入指令了

●升級：levelup

●打開所有地圖：allplace

●跳到大地圖：openmap

●ㄏ不死：superman





◆30P ◆30G



巫術 8 Wizardry 8



●在遊戲中，按 Alt+Tab 鍵，叫出訓練器啓動之後，回到遊戲，下面就是按鍵說明：

●按下預置鍵 ALT：

1-9：對怪物產生不同法力傷害。
Backspace：取消 developer 模式。
E：帶出編輯視窗。
G：無敵模式　On/Off。
L：跳關。
O：戰鬥中殺死所有敵人。
N：Wireframe　繪圖模式　on/off。
P：顯示遊戲中時間。
U：選擇的角色會不醒人事，包括敵人。
Y：選定的怪物遭到傷害。
R：產生怪物大小報告。
A：產生藍／綠視窗。
S：選定的怪物顯示 Script 視窗。
F：Debug　auto。
H：測試法術動畫。
J：顯示訊息：　"Failed　to　save　level　status"。
M：改變怪物 /NPC 中立／敵意／友善態度。
B：產生藍／綠視窗。
F9：改變載入遊戲 Intro 視窗　On/Off。
F10：展示模式　On/Off　。

●不需按下預置鍵：

在 Character/Inventory 視窗按下 Ins/Del 鍵：可以改變角色種族。
在 character　level　up 視窗按下 F1 鍵，可以增加額外生命及法力等積點。

●按下預置鍵 Ctrl+Shift：

5：隊伍成員瘋狂。
4：顯示訊息　"Quote Test complete see log"
3：選定之角色大笑。
1：生命，法力，活力恢復。
`：顯示訊息　"Pathing params read successfully"
Y：顯示法術選單。
D：當機。
G：觸發 Waypoint/Pathnode/Regular 顯示模式。
J：當機。
L：顯示下一個等級。
M：NPC　Debug　模式　On/Off。
N：NPC　Fact　File　Created。

●按下預置鍵 Alt+Shift：

Y：選擇動畫種類，帶出選單後選擇。

●按下預置鍵 Ctrl：

G：穿牆模式。
H：角色法術影響。
K：殺掉選定之怪物。
L：載入遊戲。
L：角色視窗選定 Level。
M：給角色所有法術（包括非魔法師角色）。
S：給角色所有等級技能，若先按下 Alt-L 則會增至最高級。
[，]：改變文字顯示速度。
<，>：改變戰鬥速度。
C：顯示戰鬥擊中變化。
/：改變游標。
=：改變音樂播放顯示，可將自訂 .mp3 檔案匯入相同資料夾中播放。
-：將角色輸出至檔案。
O：顯示　cone　culling　enable/disable。
I：顯示此關怪物及物品。
I：角色視窗。
U：殺死／復活選定的角色。
Y：顯示 bug 模式。
Y：戰鬥中使用 3D 游標，按 "/" 鍵切換。
E：產生怪物。
A：即時怪物 AI　On/Off
S：存檔。
D：招降怪物。
J：顯示選定之怪物 /NPC 訊息。
F12：將遊戲改為視窗顯示。
F11：增加顯示亮度。
F10：改變顯示方式。
F9：顯示滑鼠速度改變。
F8：全螢幕並移除所有 HUD 物件。
1：顯示擊中變化，有時對怪物造成傷害。
2-9：對怪物產生不同法力傷害。
F9：顯示滑鼠速度改變。
F8：全螢幕並移除所有 HUD 物件。
1：顯示擊中變化，有時對怪物造成傷害。
2-9：對怪物產生不同法力傷害。

●按下預置鍵 Shift：

O：移除所有 textures 模式，觸發不同色彩。

●按下預置鍵 Ctrl+Alt：

1-9：對怪物產生不同法力傷害。
G：移除 textures 模式，一切顯示都會變慢。

■猜猜 ◆30P ◆30G



三國志八



●門口撿到錢

門口的狗挖地時用滑鼠游標點自家門口的工作者（通常是小間使或老婆）會撿到錢，數目不多就是了。通常老婆撿的數目都比較大。

●看公告可以增加名聲

居家右側出現公告時去點點看，名聲會增加100點（公告的大意是說你的好話，公告會隨機出現，而且可以發生許多次）。

●『惡名值』這個隱藏數值

遊戲其實有『惡名值』這個隱藏數值存在，基本上惡名值是壞數值，影響粉大，所以不缺錢時別再掠奪啦，諷刺的是掠奪失敗比掠奪成功加更多，失敗加20，成功加15。

●解救惡名值的最好方法

解救惡名值的最好方法就是在城裡工作，有時會有年輕女子求你伸出援手，別懷疑，一定要幫忙，幫一次不但惡名值扣50點，還會增加城裡治安值和自己的名聲，要是不幫，惡名值會上升10點喔！

●很好用的妻子

門口的老婆粉有用的，將商店裡的金項鍊、羅香袋、琴三樣東西買到，點家門口的妻子就會把禮物送給對方。等三樣都送完，再點老婆跟她說話，她會送你七星寶刀（遊戲裡最強兵器，武力加10點）。

●暗殺敵人的方法

如果有仇敵（親人或義兄弟被那人殺了），你去訪問他時就會有機會暗殺他。

●\"??\"格的特技之練成方法

01.首先將同一顏色的特技全部練成（例：猛者，智囊，治略，人德，威風），便可得到\"??\"格內的特技（依上例：\"??\"格內是\"全能\"）。

02.另外還須持有2000金或以上，這時左慈便會來找你問你願不願意付2000金來學這\"??\"特技答上方的那答案（伝授）便可。

●參加豐年祭

七月份收穫季節去農田說話，有時候可以參加豐年祭。

●增加名聲及功績的快捷方法

（每1，4，7，10月），每一次運送（1金）（1糧）（1士兵）時，名聲及功績就會增加100，而部下就每次增加200，如果是自己運送，就會增加300。（比起做內政，會比較增加快些，當然打仗會增加得還要快喔）。不過最好都是做內政，或者行使計謀，外交成功，成功同盟60個月等，一次升個好幾千的名聲及功績，如果君主成功發起聯合軍的話，每一個加盟勢力都可以升多500名聲，最多5000，這樣可以快速增加名聲及功績。

●內政目標300%達成的方法

同一個武將親密度高（越高越好），季內有內政目標（以商業為例），與那親密度高之武將會話，選最下面那格，之後無論如何都按“是”，你會發覺執行商業時，會有那個武將和你，這樣便可一起執行，一次可增加二十多，這樣“商業”就會多很多。







瘋狂 政治麻將

POLITICAL MAHJONG

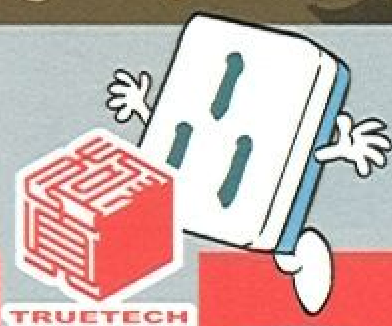
現正熱賣















TRUETECH

各黨瘋狂政治秀・時來運轉財氣通・爆笑特技隨你用・搓搓麻將卡輕鬆・各黨瘋狂政治秀・運轉財氣通

新英雄門

比拳腳、比兵器、比
比財富、比領土、

200

集武俠RPG、模擬及策略經營於一身的新世代on-line game！

搶先體驗先鋒，強力募集中，
詳情請洽新英雄門官方網站www.herogate.com.tw !!

線上遊戲新革命：

1)獨有秘笈創造功能、致富新怪招：

無論玩家是從事何種職業，皆可創立獨門秘技，
不管是飛簷輕功、還是食神廚藝，通通可開班授徒！

2)首創自由買賣制度、與WTO接軌：

廢除八股的物品定價，物價高低、
任由玩家而定，100%擬真自由貿易市場！

3)連群結派、共創太平盛世：

透過打屁/交友的功能結識各方同好，
共組武林第一大派、獨霸一方，共享榮華富貴！

4)門派生存之道、吞併再吞併！！

獨有門派宣戰／戰鬥系統，
鬥武力、比財力！！弱肉強食，強者生存！

技藝!!
比徒弟!!

唯一讓你鬥志激昂的線上遊戲

華彩軟體 SOFTCHINA

TAEWOOL Entertainment

NOVALOGIC®

繼三角洲部隊3 後最新力作！









- 結合戰鬥模擬及動作遊戲的要素
- 任務說明完全中文化，語言無障礙
- 互動式的作戰環境，超擬真的作戰實感
- 單人遊戲/區域網路/網際網路，任君挑選
- 更具真實感的先進繪圖技術
- WASD鍵控制直昇機移動，滑鼠進行瞄準及射擊，操作簡化，上手容易
- 六個不同的戰役，每個戰役包含三至五個任務，具有呼叫砲兵支援的功能
- 支援搖桿,節流閥,踏板裝置

超級卡曼契4

COMANCHE® 4



NOVALOGIC®

華彩軟體 SOFTCHINA

史無前例演藝大卡士
明星逗陣陪你摸八圈！

台港一哥一姐歡聚四方城，2002再創麻將傳奇!!





1. 更豐富的地圖集，更多具挑戰性的新增模式
2. 超強AI：無論你是賭神賭聖，包証牌逢敵手，大叫過癮。
3. 網路連線功能，四海之內皆牌友，欠一腳，線上找！
4. 藝人原音重現：台港超人氣藝人吳宗憲，鄭裕玲等親自上陣配音，超爆笑對白，讓你笑翻天。

2002 明星3缺1

台港超人氣天皇天后大集合，歡聚四方城，陪你共渡佳節

IGS 華彩軟體 SOFTCHINA

軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.TW

誰說一將功成萬人哭!?

人人動動腦，這一次A～8D通通有獎！

數位照相機

我終於中獎了！

失業的爸爸不哭

果菜機

呵呵呵‥沒魚蝦也好！

股票被套牢的媽媽不哭

百萬大搶答 MILLION QUIZ

網路益智遊戲風暴，即將席捲而來

兩點全錄．歡樂共玩

「金庸群俠傳Online」與「百萬大搶答」兩種點數卡皆可登錄進入遊戲，讓新手歡樂、老手共玩！

天文地理八卦麻辣一把抓．腦力、智力、想像力通力合作

以益智趣味為最高指導原則，問答題型包羅了好笑趣味、欠扁問答、明星綜藝、電腦科技、網路冷笑話、自然、歷史‥‥等大人小孩都感興趣、極度注目關心的各式充滿歡笑樂趣問題。每場由系統出題20題，每題共有四個選項，玩家四選一答題。答得越快得分越高!15秒計時完畢，系統公布正確答案，並進行計分及排行榜的即時更新。

QA.chinesegamer.net QA.chinesegamer.net QA.chine

※獎品以實物為準

挑戰

一個禮拜 一輛轎車

一個禮拜，一輛轎車 一個禮拜，一輛轎車 一個禮拜，一輛轎車









流落地球的外星人就算一個禮拜得一輛車子也沒用！

汪 ???

手氣運氣超人氣，一氣呵成

每位玩家均有三面道具金牌，如果使用金牌答對問題，則加該題分數的五倍，反之則扣5倍分數。加上以亂數產生的「無敵幸運星」系統，如果玩家中無敵幸運星，可多得一面金牌，善用你的運氣，天堂地獄就在一線之間。

獎品新穎豐富，歡迎挑戰 「一個禮拜，一輛轎車」

得分排名由電腦立即顯示。比賽結束後，排行榜前十名的玩家可依每場參加人數決定獲得積分。累積積分點數可兌換可攜帶式硬碟、大頭貼照相機、筆記型電腦、機車、PS2等豐富獎品，AV8D通通有獎，只要夠聰明，一個禮拜就有機會把轎車開回家！

收費方式 一次只要5點，比到夜市打彈珠還便宜！

玩家可逕向鄰近超商或網咖購買「百萬大搶答」或「金庸群俠傳Online」 超值包、點數卡或儲值卡。用點數卡提供之ID/PW進行會員登錄，每次進場只要5點，讓你歡樂集點又長智商！



製造幸福題款機，$

『百萬大搶答』小聰明換獎金徵題活動

當世界被很多很聰明的人搞的烏煙瘴氣的時候，動點小腦筋、賣弄小聰明，將你的小創意寫成別出心裁的題目，從「製造幸福提款機」賺賺小外快體貼自己、貼補家用、哄哄小情人 ..
聰明只要小小的，世界就會更好！！

$ $ 賣弄聰明領獎金！



【活動主旨】

針對“百萬大搶答”活動徵題，一旦入選，即可獲得獎金。即「你出題我送獎金」。

●徵題類型

題型以選擇題的方式表現，答案為4選1的型式。
只要你的題目富創意、夠爆笑，就有機會得到獎金。
投稿越多得獎機會越高。

●徵題參考&限制

每一題以選擇的方式表現，答案為4選1的型式，投稿者除了題目外，還須附上每題問題的答案，且字數(含問題與答案)約在140字以內。

例：好笑趣味型
題目：有一隻熊走過來，猜一句成語
答案：1、有容乃大2、有目共睹3.、有備而來4、有感而發
正解：3、有備而來　〔附註：有bear來〕

●參加資格&時間

即日起至1月底止，只要是「中華民國在台灣」的國民，就有資格投稿。不分黨派、族群、年齡、性別，都能題領現金製造幸福。

●徵題活動辦法

1、投稿可透過相關的平面或網路媒體廣告上刊登的電子信箱 quiz@gamefamily.com.tw 直接E-Mail過來參加徵題。

2、或上百萬大搶答網站 QA.chinesegamer.net，在“徵題專線”的單元中，直接post題目和答案在網站上。

●獎金的發放

只要您提供的題目一經採用，就可得到每題新台幣25元獎金，投的越多累積的獎金就越多喔。

※ 每位投稿者之徵題獎金將由系統自動累積，每滿新台幣500元後統一於每月 5 及20日通知發放，個人稿費若累積超過2萬元依法統一於年終所得中扣10%的稅額。

※每位投稿者須附上個人姓名、聯絡方式(通訊電話或手機)、身份證號碼(年底報稅用)、住址、指定匯入銀行帳戶號碼。

※獎金匯出時，銀行的匯費30元須由得獎者負擔。

●取用&審核標準

❖凡提供之題目經本公司“徵題小組”錄用者，每則發放新台幣25元獎金。為避免出題內容重複、雷同或具爭議性，本公司徵題小組具有修改或針對題目內容作取捨的權利，但是錄用的題目經修改後我們仍發出獎金給原出題者。

❖若有不同的投稿者題供類似的題目則以收到信件的時間先後順序為錄取標準。

❖題目一經採用，除發放獎金外，本公司保有題目在網路上或其他平面媒體的刊登使用權。

❖題目若牽涉著作權糾紛，一切法律責任由投稿者自行負責。

題目或答案經玩家提出爭議，經查屬實者可獲精美贈品獎勵。







遊戲向上委員會

騎士團在此進行石盤的評鑑









遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！



聖獨角獸騎士團

聖騎士－路易王

Z字特攻隊



遊戲改編自英國當地大受歡迎的連環漫畫作品「Z」，主題圍繞在MegaCom公司和TransGlobal集團之間的戰爭。在續作中，這兩家公司在Rigal這個垃圾星球上劃定了停火區。然而有一天，正在執行偵察工作的Brad和Clarke遭遇伏擊，玩家必需去拯救Brad與Clarke，並查清楚整個事件的來龍去脈。

1996年，大家正沉迷在「終極動員令」與「魔獸爭霸」所創造出來的新類型即時戰爭遊戲時，許多遊戲公司也爭先恐後的投入這類型遊戲的研發，其中最引人注目的莫過於這款由英國當地漫畫所改編的「Z字特攻隊」，這個遊戲完全摒棄了其他同類型遊戲挖礦採油的資源生產方式，直接以搶佔旗幟來奪取所需的生產能量，使得節奏已經相當快的即時界面更變本加厲。而遊戲動畫中使用的美式幽默更讓人不由得笑破肚皮。事隔五年，製作小組再度沿用同樣的遊戲設定，但添增了更多的武器與兵種以及全3D的華麗畫面，企圖讓這個經典小品重現在百家爭鳴的即時戰爭領域。以下就讓我們來看看這個續作的表現如何？





歷經漫長的五年，電腦在硬體方面已經由486進展到P4，軟體則由DOS進步到Windows XP，因此本遊戲在聲光效果上當然也要適度的配合。這點遊戲公司的表現還算差強人意，遊戲裡所有的物件都是以3D的方式來呈現，物件的細節繪製得不錯，場景配色也十分優秀，唯一的缺點大概就是地形過於單調，一片光禿禿的地表最多只是點綴幾顆樹木和一些異星動物，難怪背景要強調Rigal是一個資源貧乏的星球。

另一個筆者比較不喜歡的部分，是整個遊戲的過場動畫以漫畫配合部分肢體的活動來呈現，而且為了描述劇情，每一段總是又臭又長，比起前作精彩又爆笑的3D過場動畫不免讓人家有開倒車的感覺。而音效的表現還算中肯，中間串場時混插的搖滾樂更凸顯了本遊戲另類的風格。



本遊戲的資源採集方式跟前作大同小異，都是佔領領地來累積資源，每塊領地可以提供的點數不一，佔領越多的領地表示你可以生產越多的部隊，這種遊戲方式使得每場戰役都是難在初期的防禦，因為你初期根本沒有什麼兵力可以四處佔領領地，就算搶到旗子也很可能會被敵人初期較多的兵力奪回去，於是玩家只能盡可能的利用天險，摧毀橋樑或建立碉堡來固守敵人如潮水般的進攻，等累積足夠的兵力再慢慢反攻據點。因此一但你撐過了該開始的幾分鐘，往後根本就沒有什麼難度可言。等最後幾場戰役裡玩家可以生產間諜，就可以開始跟對方玩捉迷藏了，因為敵方部隊看不到間諜，因此你可以派出間諜到敵後四處佔領旗幟，結果連關卡初期的難度都消失殆盡。不過重點是你要撐到能生產昂貴的間諜為止。

遊戲設定資料中雖然分為兩個陣營，但兩個陣營所能使用的兵種都一模一樣，其中除了前作的基本兵種外，還增加了許多特殊兵種如狙擊兵、爆破兵和間諜等。而車輛上如震波車的設計也讓人耳目一新。只是實用的還是那幾種部隊，如飛彈兵、戰鬥直升機與震波車等等，尤其是戰鬥直升機，幾乎所有的敵方部隊包括陸海空三軍等，都可以交給戰鬥直升機來搞定，使得整個遊戲完全沒有戰術應用可言。





由於兩陣營中兵種的類同性，本遊戲在戰役模式中十分特殊的只提供了一個陣營，但關卡多達30個，雖然製作小組已經盡量在關卡的任務類型上求新求變，過關過程還是大同小異。此外續作在電腦對手的人工智商方面仍然沒有多大的改進，電腦只會利用初期較為強大的兵力四處去佔領旗幟，等掌握優勢後再以一團團的人海戰術試圖淹沒你。結果倒是同樣的步驟玩家要進行30次，要人不感到厭煩也難。

由於轉化成3D界面，本遊戲的操作方式基本上跟前作有一些差異，除了地形畫面外，三個主要的半透明視窗都可以讓你自行決定是否開啓或隱藏。只是遊戲並不支援一次選取同種部隊的指令，在3D畫面下要選擇你所需要的部隊實在是一件十分痛苦的事情。而命令部隊必須按滑鼠右鍵打開視窗再選擇命令，沒有辦法使用熱鍵，這對強調速度的遊戲來說實在是致命傷，整體界面操控下來給人的感覺礙手礙腳的，不是很舒服。





此外，雖然本遊戲也不能免俗的提供了網路對戰的選項讓玩家可以找同好相互切磋，但界面並不是設計得很理想，還得經過gamespy的遊戲大廳來對戰。筆者嘗試在區域網路上與朋友連線的結果，發覺本遊戲把快攻的精髓發揮得淋漓盡致，你根本不須要把注意力轉移到資源開發或建築物升級上，只要盡可能的佔領領地，並看誰能守住天然的地形缺口，就可以贏得最後的勝利，整場戰役打起來甚至十幾分鐘就會結束，非常的爽快，一點都不拖泥帶水。可惜製作公司沒有好好利用這方面的特性來推廣本遊戲的網路對戰，讓遊戲這方面的功能埋沒在網路上一堆即時戰略遊戲中。



總而言之，這是一款節奏快速，聲光效果還算華麗的特殊類型即時戰爭遊戲，非常適合討厭種田挖礦的玩家。雖然操作界面不甚流利、戰術應用較為缺乏，不過玩到後期可以使用震波車的高階武器來轟光敵方基地時，那種快感還是存在的。推薦給喜歡快節奏的玩家們。

遊戲護照
GAME PASSPORT



• Z字特攻隊 •

設計公司：Digital Entertainment
發行公司：松崗
遊戲類型：即時戰略

P-550	128MB RAM
AWE 32	32X CD-ROM
Voodoo2	12GB HD

項目	評語
操　作	單位的點取操作不甚流暢
耐玩度	缺乏戰術應用，耐玩度有限。
劇　情	改編自漫畫，有一定的吸引力。
聲　效	中規中舉，穩纖合宜。
畫　面	3D畫面，爆炸效果華麗。

節奏快速、畫面華麗，推薦給喜愛嘗試另類即時戰爭遊戲的玩家。





九英雄物語

聖戰語錄



整個故事的起源是20年前的一場聯合所有種族對抗魔族的戰役，人稱五族會戰。主人翁的父母是這一役中的英雄，但是卻在戰爭中喪生，而主人翁就由養父伯納德扶養長大。有一天，當他從外面回家時，才發現養父被魔族抓走，而魔族的目的是為了要消滅掉他，這時出現了一個矮人戰士，整個遊戲就從這個時候開始......

俗話說：「不經一番寒徹骨，焉得梅花撲鼻香」這句話說得一點也不錯！前一陣子在網路上造成熱烈討論的遊戲－九英雄物語，終於出爐了！經過一番波折到了筆者的手中後，才要安裝，就被它那怪獸般的所需硬碟容量給嚇到了，「1.6GB！」雖然現在動輒二三十GB的硬碟，以及需要安裝1GB以上的遊戲到處都是，可是還是讓我受了些許的〝驚嚇〞。需要這樣大硬碟空間的遊戲，究竟表現得如何，相信大家一定會非常好奇，現在就讓各位跟著我一起進入「九英雄物語」的世界裡，從各方面來品味箇中的滋味吧！

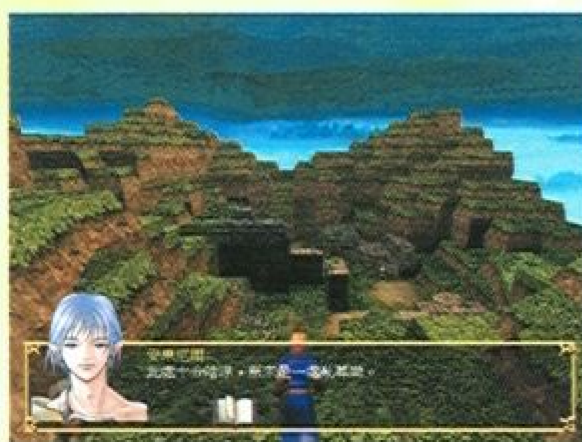


奇幻的故事架構



故事是以奇幻的中古世界做背景架構，由五大種族（精靈、矮人、半身人、侏儒、人類）支撐著整個世界，主角的種族一開始是由玩家自行決定，當然不同的種族各有不同的特性。另外遊戲中有24種職業，魔法師、牧師、盜賊、戰士、僧侶、心靈師......等等），每種職業都有自己獨特的技能，所以玩家在進行遊戲時，要好好評估種族和職業，相互配合。

畫面效果還須加強



人物的設定線條簡單明快，每個角色都各有各的形象：另外在場景的設定上，可以看出每個城鎮的地形高低起伏不定，頗有特色，仔細在裡面逛逛，不只會找到一些線索，還可以買到很多必需品。有雜貨店、麵包店、魔法小舖、武器店、防具店、旅館，甚至還有酒店、賭場、公會、神殿。想要晉升職業到更高等級的話，就一定要去公會：不過只想學些技能的話，就到神殿逛逛吧！雖然城鎮頗具特色，但是可能是筆者配備不夠好，人物造型與地形地物都有點糊糊的，看起來有點不舒服。

遊戲介面似曾相識



「九英雄物語」融合了角色扮演和戰略遊戲的要素，剛進入遊戲時，筆者就有種似曾相識的感覺，相信常玩美式角色扮演遊戲的玩家一定跟我有同樣的感受。你必須要先設定主角的種族、職業以及基本的屬性，然後才會進入到遊戲畫面。在遊戲中的時間是即時的，而戰鬥則是以半即時的方式進行，當你在城鎮行走，或是在進行戰鬥時，時間還是一直在流動，所以會看到天色從白天轉成黑夜，有時其至還會下起大雷雨呢！玩家是以第三人稱的視角（也就是看到男主角的後面）來進行遊戲的，只要靠滑鼠就可以通行無阻。

戰鬥攻擊失誤多



在進入戰鬥後，玩家必須先決定其它角色出場的位置，然後正式進入戰場中，一開始主角等級不高的時候，可是非常肉腳呢！筆者打怪物十次，大概就有7、8次Miss，如果怪物少又等級低的話還好，只要數量稍為多一點，打完一局通常就要耗掉10分鐘以上的時間，真的是耗時耗力，讓人失去耐性；另外，在換人攻擊的時候，電腦會以下一個角色為主體自動轉換視角，雖然有幫助玩家的美意，但是有時玩久了真的讓人有點吃不消，沒喝酒就先醉了。



在法術的設定上，有一點很重要，那就是熟練度的設計。剛開始學會法術時，熟練度低，隨著法術施展次數的增加，熟練度也會跟著增加，而施展的失誤程度相對的也會減低，算是很特殊的設計，玩家們可不要因為每次都Miss，就放棄訓練法術的機會喔！

出了城鎮之後，就會有世界大地圖，只要地圖上有出現的點，玩家都可以進入，自由度很高。不過，裡面有時會有故事進行的線索，也時會碰上威力強大的敵人，不過如果順利打敗這些敵人的話，不但可以升等級，也可以獲得一些意想不到的特殊裝備和道具呢！所以要決定進入前，最好先把自己的裝備檢查一遍，然後再帶些補血的道具在身上比較安全。

善用不同職業的技巧

剛剛前面有提到，主角的職業與種族是由玩家自己決定，接下來隨著等級的提升，達到LV30時，你所玩的角色就可以轉職。在六種職業裡分別又細分三種不同的職等，像是大家最喜歡的魔法師就又分成法師、巫術師、操靈師。醉心於古老法術的人，可以轉成法師；如果想要召喚不死生物，操控殭屍去攻擊敵人，那就來練操靈師。如果你像筆者一樣超愛「暗黑破壞神2」裡的死靈法師的話......嗯～～一起來練吧！

每個角色身上可以帶18件物品，上從頭部、頸部，一直到足部，甚至連手指頭都可以穿戴東西。每一種職業可以穿戴的物品各有不同，雖然有點複雜，但是幸好不是數量不是太多。不過筆者覺得有個小問題，就是在武器或防具屋裡要買東西時，只能看出物品本身的攻防能力，並沒辦法顯示穿戴在角色身上之後的數值，所以還要來回查看，有些麻煩又費時。

老實說，在這款遊戲還在開發階段時，筆者對它抱著相當大的期待，好不容易拿到這款遊戲，卻被它超大的需求嚇了一跳！安裝起來又玩了之後，發現與之前的期望有些落差。不過，整體看來，筆者覺得設計公司在介面與職業設定上花了蠻大的功夫，不過尚有很大的進步空間，希望下一次的作品會將更見成熟！





遊戲護照
GAME PASSPORT



•九英雄物語 聖戰語錄•

設計公司：安峻科技
發行公司：智冠科技
遊戲類型：角色扮演

PII
128MB RAM 20GB HD
Matrox Millennium G400

總共三張光碟，硬碟空間需求很大。美術設定風格不錯，但是玩了之後會有一些失望。

操作	玩過美式RPG的人應該很容易上手
耐玩度	想打發時間的話，可以玩玩～
劇情	結構完整，故事內容緊湊。
聲效	稍嫌單調與不足，如再豐富些會更好。
畫面	視角變化自由，但戰鬥時有些混亂。



E-MAIL信箱－grx@pchome.com.tw

聖獨角獸騎士團
星河騎士－G.R.X



Civilization III 文明帝國 III



每次一提到文明這款遊戲總是會帶給人很多很多的回憶，不論是一代或二代，文明這兩個字所代表的就是夜夜未眠，不分晝夜的建設與征戰。如今，三代夾帶著萬丈光芒再度登場。好吧！這次，就讓我們再度淪陷吧！

畫面強化 人物加入動作效果

文明三的畫面可以說是相當精緻與細膩的，除了地形的變化外，這次最精緻的便是加入的人物動作效果，不論是開墾的工人、奔馳的戰馬、到後期的戰艦、飛機等，你都可以清楚的看到他們在地圖上的每一個動作，如工人揮剷子開墾、戰艦主炮齊射等。在城市內部畫面上也是精緻不少，玩家可以看到城市中所有的建築物與世界奇觀座落在相對的地形上，看起來蠻漂亮的說。



不過，雖然文明三在畫面上大幅的超越了文明二（這好像是廢話，如果沒有超越的話，那還叫三代嗎！），不過在外交畫面的表現方面卻是退步了。想想以前在二代的時候，你還可以看到外交對手3D全身圖，這次三代卻只有半身，而且動作也不多（忽然好懷念二代那個美美的埃及豔后啊！想當年為了可以常常見她，還拼命保護她那脆弱的文明呢！）。還有當年二代在研發完世界奇觀時還會有一段蠻有氣氛的動畫與音樂，而這次三代中卻只有簡簡單單的一張圖就帶過了。



玩法與規則變動不大 老玩家容易上手

文明系列的玩法一向給玩家相當不錯的感覺並且相當耐玩，而這次文明三依舊將其完全的傳承下來。對新手來說，這款遊戲可是必須要好好的看一下說明書才能夠玩出好成績出來，不過等熟悉規則後，就會不由自主的淪陷進去，一而再二而三的不斷玩下去。而這也正是文明系列的最大魅力所在。



對文明系列的老玩家來說，這次文明三給人的感覺可以說是再親切不過了。遊戲一拿到手，就又是日以繼夜的建設與征戰。那種感覺彷若是回到了當年（連F...K的感覺也一模一樣），讓人好親切與熟悉。不過，如果你是抱著想玩新一代文明的想法而去玩此遊戲的話，那只怕你會失望了。其中比較大的差異，就是這次三代在外交上的手腕比較靈活了一些，而且也改良了貿易系統與資源系統，另外在部隊上也加入了所謂長程火砲觀念與空軍地域觀念，以及軍團集結部分。這次三代的遊戲方式與規則與二代幾乎一模一樣，對老玩家來說，只要把說明書中關於二三代不同點的那一段看完就可以了。



加入許多貼心功能 讓人不必再苦力建設



三代中，最讓筆者欣賞的便是加入的工人作業系統。在以往二代中，玩家必須辛苦指揮開墾者，一步一腳印的建設國家，而這次，你可以交代工人去幫你完成全國大建設，不論是開墾、開路或是挖礦。只要一個自動指令，他們就會幫你做得好好的。雖然有時候笨了一些，不過試想，全國數十個工人全部自動化在作業，一點都不必勞費您的控制與憂心，幫你把國土建設得好好的。Oh！那真的是太省事了，總算不必再折磨自己的手腕和滑鼠了！

此外，在城市建設方面也提供了群組建設與選擇性的管理者輔助建設，讓玩家可以一次對城市下達多個建設目標，或者是讓管理者依照您的方針去建設。所以，這次在三代中玩家幾乎只要指揮好部隊跟研發就可以了。

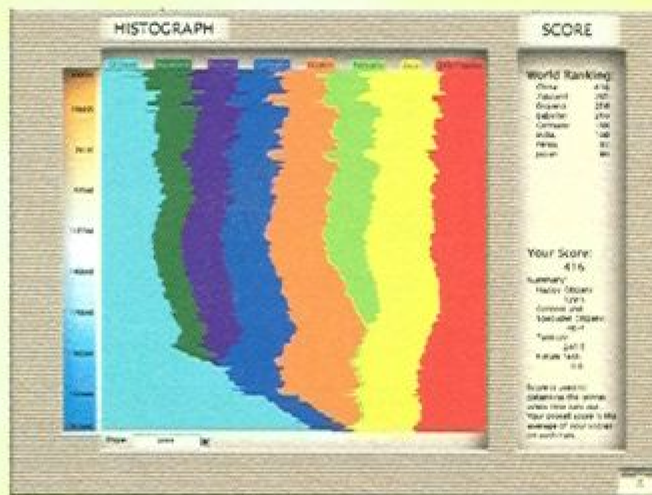


作弊依舊 繼續打死不支援連線

不論是一代或是二代，最讓玩家咬牙切齒的作弊依舊是被完整的保留到第三代了。除了第一級的最簡單模式不說，從第二級的難度開始，電腦就開始其一貫老伎倆了。於是，就開始聽到玩家們不斷的抱怨~~~，「明明我的城比你多又比你大，可是你的文明就是比我高。」、「明明雙方部隊都一模一樣，為什麼你的部隊總是可以KO我。」...



此外，這次文明三代依舊是不支援任何連線功能，不知道為什麼，在幾乎沒有大遊戲不支援連線功能的2001年。非常適合多人連線玩的文明三代居然會沒有提供連線功能。（連文明二代後來都有推出支援網路版，所以筆者相信絕對不是作不出來），研發公司真是居心叵測。



總而言之，這次的文明三在整體上可以說是完全延續文明二的架構跟規則。強化畫面後，再加入了一些當年玩家對文明二的建議改良點。最後，筆者忽然想起前一陣子好像有在流行所謂的黃金版遊戲（就是把以前一些經典遊戲拿出來，重新強化畫面後再推出），這次的文明三，或許稱之為文明二黃金版比較適合說。

遊戲護照 GAME PASSPORT



• 文明帝國III •

設計公司：INFOGRAMES
發行公司：英寶格
遊戲類型：模擬策略

AMD-K7	256MB RAM
GeForce256	顯示卡
50x CD-ROM	SB-LIVE 音效卡

- 操　作：蠻得心應手的，而且提供很多自動功能。
- 耐玩度：超耐玩的遊戲，可以讓您迷上一陣子。
- 劇　情：這種模擬遊戲似乎不太需要劇情。
- 聲　效：在音樂方面的整體表現上略微單調。
- 畫　面：精緻細膩，而且小人物動作都蠻漂亮。

大體上可以說是文明二的超華麗版，在遊戲規則玩法與設定上都與上一代相差不多。



E-MAIL信箱—thefire@ms12.hinet.net

聖獨角獸騎士團

騎士－焚　心



百鬼夜宴



繼《中華一番客棧2》後，飛玩又推出了另類餐廳經營遊戲《百鬼夜宴》，遊戲內容以科舉失利的蒲松齡為提材，由於接到一封閻王的請帖，蒲松齡去參加了千年鬼界大典－「百鬼夜宴」。並受閻王委託幫忙調查地府的綁票案件，於是他在鬼界開了間客棧，玩家的經營之路由此開始。

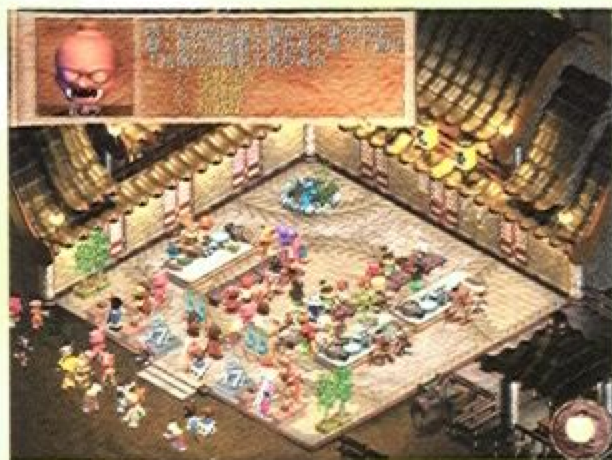
提到中國古代的鬼怪小說，首推鼎鼎大名的《聊齋誌異》。聊齋的作者蒲松齡（西元一六四○年至一七一五年）是出身商人家庭的山東才子，從小便熱中功名，但由於參加科舉考試每次都失敗，所以就留在家鄉教書並完成了這部小說。《聊齋誌異》表面描寫的是狐仙鬼怪，實際上作者是藉著鬼怪世界來反映當時社會的一些舞弊現象，並歌頌一些大膽的男女情愛。不管如何，我們對它的表面描寫比實際用意更有興趣，講個鬼故事讓小孩子乖乖地睡覺或是讓女生害怕地靠到男生的身邊，筆者認為這才是每個恐怖故事的精神所在。



遊戲內容以科舉失利的蒲松齡為提材，正當他落魄地醉臥鄉間野店時，在睡意矇矓中妖氣大盛，竟然目睹一場刀光劍影的人魔大戰，當中除魔怪人遞給蒲松齡一封閻王的請帖，邀請他去參加千年的鬼界大典「百鬼夜宴」。在此時發生了震驚地府的綁票案件，另外受邀的兩位貴賓—食神庖丁與酒神杜康莫名其妙地失蹤了，於是蒲松齡受閻王委託暫時留在地府幫忙調查此事，為了掩鬼耳目也是為了討生活，於是就開了間客棧，玩家的經營之路由此開始。



與一般策略經營遊戲不同的是，《百鬼夜宴》最後不全是以業績或排名為目標，玩家也可以像角色扮演遊戲般地去打倒陰間的大惡棍。遊戲的重點就是玩家必須好好地培養保鏢的能力，除了決戰時需要之外，另外陰間的治安實在是太差了，幾乎每天都有小夜叉來客棧勒索，這時後保鏢就要在門口跟牠大打出手，每當攆走一隻夜叉混混就可以得到不錯的戰利品，光靠揍人的收入就十分可觀，相對地，如果你的保鏢不夠力那可就虧大了。玩家特別要避免的就是一開始把客棧佈置得太好，靈力值升得太快引來高等級夜叉，這時要是保鏢的全部數值沒高過90的話，客棧的安全是不太保險的。



因為神怪式的架構沒有什麼特定的拘束，遊戲便以幽默和搞笑的方式來做一些設定，像是人物有超級廚師「台灣阿程」和「隔空抓菜」的章蠅女士，在菜單名稱方面有「王八糕子」、「麵黃肌瘦」與「辣手摧花」等讓人看了會大笑的食譜。人才的重要就不用說了，想要靠經營客棧賺大錢的話，就必須要提高客人的滿意度與客棧的靈力值，這時玩家就需要優秀的掌櫃、廚師與店小二的完美組合以及一位強力的保鏢。玩家在一開始就應該把幾個爛鬼炒魷魚了，在「鬼使神差」鬼力資源中心可以雇到一些優秀員工，隨著靈力值提高來推進劇情，最強的掌櫃、廚師、小二與保鏢都將會陸續登場。



在劇情與人物的安排上，一開始與牛頭的對話就會影響以後的劇情分支，如果你想要錄用到聶小倩與寧采臣就得留意一下了。除了收集優秀員工，收集特別的食譜來研發才正是《百鬼夜宴》的樂趣所在，一道新登場的名菜對收入可是大有幫助的。如果你想賺錢賺得有效率，客棧桌椅的擺設也不妨下點功夫，網路上有些玩家就在鑽研「桌陣」的技巧，對於偏好用羅賽大法來拚好運的玩家，去千奇岩賭博找賴大頭玩「十八啦」更可以快速地賺取龐大的資本。當你錢多了別吝於買一些寶物來提高員工的能力，繼續強化向上提升的經營樂趣。



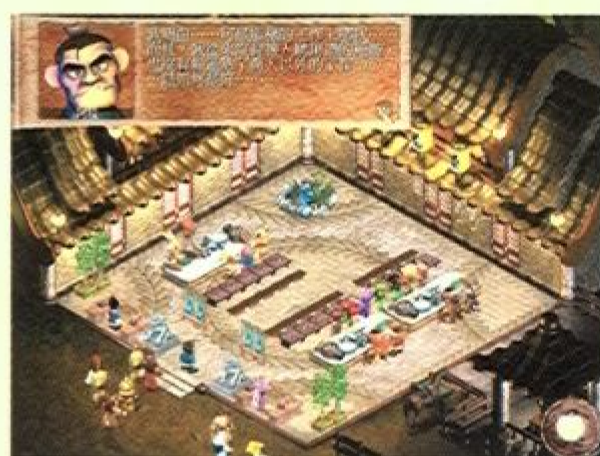


遊戲在操作上有一些很方便的設計，像是人物表單、寶物清單玩家可以自由拉動捲軸查看，游標在圖形介面駐留會顯示該項文字說明等。基本上只要使用滑鼠點選就可以完成所有的指令，不過由於缺乏熱鍵的定義，操作效率要打點折扣，例如每次夜叉來客棧打架後，操作介面都會縮回去，玩家要用還得重新開啓。在系統功能方面，沒有調整遊戲速度的功能是一項缺失，玩家必須耐著性子地看著每週七天的經營過程，尤其是當客棧的賺錢機制確定後似乎沒有這個必要。在設計上購買食材的介面有點欠佳，玩家需要重覆點選「買10個」或「各買10個」，而每次的購買量其實都已經破百了，直接輸入要幾個還比較方便。



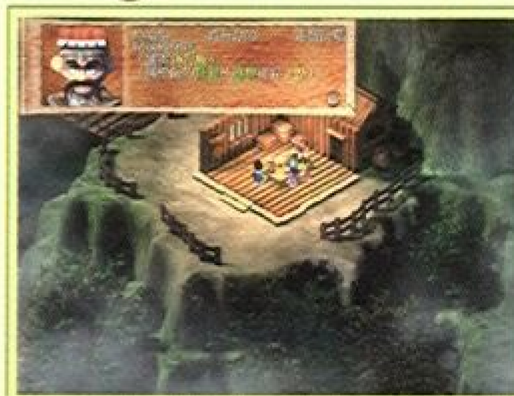
遊戲的美工使用中國水墨畫風來作背景，背景音樂也是特別的中式國樂。在人物方面是可愛逗趣的造型，每個員工都有一兩句爆笑的自我介紹，以及被你開源節流減薪時獨一無二的無辜表情，在個性的設定上十分活潑。值得一看的是客棧開店時人來人往的細部動畫，廚師忙著切菜，店小二來回忙碌地端菜、收盤子，掌櫃結帳累得滿頭大汗，加上在門口站崗打架的保鑣，真的是好一張門庭若市的「百鬼夜宴圖」。玩家如果要直接看三種結局的動畫，也可以打開光碟直接觀賞結局的動畫檔，另外光碟本身也有贈送桌布的目錄。

必須要提到的是《百鬼夜宴》在程式上有一些瑕疵，玩家一定要去下載飛玩資訊最新版的修正檔，不然可能會發生遊戲中途跳出或是一些事件無法引發的情況。最後，筆者要給這套遊戲下一個結論，它是一套異想天開、超乎想像的另類策略遊戲，因為經營的成份不需要太合乎常理邏輯，所以玩家也不需要太嚴肅地花費腦力，當然經營的樂趣是絕對有的，而輕鬆、快樂、健康與熱鬧的情緒應該才是這套小品遊戲想要呈現給我們的。



遊戲護照

GAME PASSPORT



百鬼夜宴

設計公司：飛玩資訊
發行公司：飛玩資訊
遊戲類型：策略

Celeron 400
128 MB SDRAM
60x CD-ROM　SB Gold

- 操作：沒有加速功能，有時候有點沉悶。
- 耐玩度：如果想要收集全部食譜得多玩一兩次。
- 劇情：幽默的劇情，人物設定很好笑哦！
- 聲效：中式配樂，頗具特色。
- 畫面：Q版造型，逗趣搞笑。

快樂的小品遊戲，娛樂的效果大於經營成份。



E-MAIL信箱—jingkuo@ms27.url.com.tw

聖獨角獸騎士團

聖騎士－麗莎



模擬市民之非常男女



Maxis以其幽默輕鬆的設計，再為「模擬市民」添上一款新的資料片：「非常男女」，呵呵，可不是像電視節目那樣的牽紅線哦！而是你可以擁有更多的花招來追求你的情人，或是你可以當一個俱樂部的老闆娘或是商店小開.......等等。沒有錯過任何一片資料片的我，怎麼可以放過「非常男女」呢？

短短一年內，以至今就出了第三片資料片的「模擬市民」系列看來，就知道它的鋒芒及耐玩度絲毫未減，每一張資料片都收集了更多的物件之外，也都更精進了遊戲人物的動作、表情和情緒。這一次似乎是為了「模擬市民Online」版的暖身，Maxis讓遊戲裡不僅多了新都市容、公園、商店等地點，玩家還可離開自己家園範圍到了都市或公園旁與情人或朋友約會，甚至NPC與玩家的人物互動，在行動及驚喜上也會有不一樣的表現。



▲選定空屋開始改造計畫



◀以完全資料片的元素整修完的屋子

試著完全單純享受新資料片能帶來多少驚喜的心態，筆者只安裝主程式和「非常男女」，看看資料片中到底有哪些是新增加的物件。色彩鮮麗的特色不多說，更多戶外的物件，像是園藝造景、路燈、鐵欄杆籬笆、木製的盪鞦韆、烤肉架、庭園坐椅等。窗戶也有新式的花台窗戶，適合單身女主人詩意浪漫的裝潢設計和營造氣氛。



◀與朋友之間的互動必須更頻繁

與朋友（NPC）的互動上多了許多指令，有些指令在一開始就使用會導致反效果，這些在之前的遊戲內容想必大家都很清楚，想要好好經營雙方感情的話，就跟現實生活一樣不能操之過急：譬如見面一次而已的對象不管好感度多高，要是下了「親吻」的指令，是一定馬上被討厭的。當然其他更親密的動作或是輕浮動作就不用說了，當熟悉度到了一定的程度，還會出現對對方「碎碎唸」的動作。另外如果自己沒洗澡、衛生不佳，愛人也不願意跟你擁抱哦！

在與NPC的互動上，似乎設定得更加嚴格了，也就是說，當自身角色的數值不夠高時，NPC很容易對主角產生反感，討論的話題上就會顯的格格不入了。不過主角與NPC之間的走位不像以前那樣，遇到死角會僵持在原地，主角或NPC都會自動移開不需再人工操縱，算是終於修正到較完善的地步。



▲可叫喚計程車進城玩樂囉！

「非常男女」中這一次最重要的、新增的都會區中，有公園、娛樂區、餐廳、購物中心、遊樂場、海灘、渡假中心等選擇，不同場合會播放不同的音樂，感覺真的是在逛街、購物，或是身處在遊樂場中。想進入都會區都必須用電話叫計程車，你可以邀請朋友一起去，或者到了都會區再找人聊天、一起逛街，或是一個人去書店公園享受寧靜的下午。不過玩家要注意自己角色的狀態，譬如體力不夠時盡量不要去都會區，免得主角在跟朋友聊天時發脾氣就......。逛服裝店時可先試穿，再決定是否購買衣服種類，有分為正式服裝、泳衣、睡衣等，若是有邀請同伴一起前往，而且兩人的感情不錯，幫對方付錢買衣服還會獲得好感呢！



▲還有路邊攤的熱狗小販呢



▶新的都會區中有許多娛樂場所

除了逛衣服店這樣好玩的場所，要是想吃點東西，冰淇淋店或是餐廳、咖啡廳都可以點餐。餐廳必須排隊點餐再由WAITER帶位就座。吃完之後還可以聊聊天，增進感情，和親密的人可以「依偎」一起。走到公園（還是要坐計程車....），可以跟管理員買魚飼料和出租遙控船，在公園的水池內可以餵魚、玩遙控船，魚的爭食動作還有表現出來哦！

這次的AI也更為聰明，當叫車的指令閒置過久，它會自動取消你的要求；朋友跟你出來過久，也會自動與你告別，畢竟人家也有自己的生活啊！還好在新的都會區中進行活動時，電腦會有不定時的教學提醒，讓玩家可以對新的指令和規則更加熟悉，這一點是很貼心的設計。



▲點選地區後計程車會帶你前往

整體說來，許多未來線上遊戲要具備的要素，都在「非常男女」的資料片中看到了一些雛型，相信是為了online版在作暖身。只是筆者覺得很疑惑的一點，在安裝的過程中其餘的兩片資料片：「美麗人生」、「歡樂派對」都能往上相容，在windows me系統中執行；但是一安裝完「非常男女」後卻一直無法執行。查到資料片中對系統測試的結果，卻是「windows me無法執行」。雖然說明書上寫著適用於「win 95/98系統」，但在這一年間，也就是win me尚未出市前的兩片資料片卻能在win me下執行，總覺得這樣好像是「非常男女」的程式退步了.....，不知道是怎麼樣的問題，不過玩家們還是要注意這一點。

遊戲護照
GAME PASSPORT



非常男女

設計公司：Maxis
發行公司：EA
遊戲類型：模擬經營

CELERON-566　160MB RAM
Xwave(YAMAHA744)
WooDoo3 3000　40X CD-ROM

操作	介面簡單、便利。
耐玩度	新鮮的話題和物品讓人大開眼界。
劇情	看玩家自己怎麼去創造囉！
聲效	可以依喜好選擇不同的音效。
畫面	可以裝飾自己喜歡的裝潢就夠你滿足啦！

永保幻想和創作力的玩家必須要體驗的遊戲。



E-MAIL信箱—alex.sheu@msa.hinet.net

聖獨角獸騎士團
草民騎士－老芋仔



天地劫序傳 幽城幻劍錄



北宋初年的西域，距今約一千年前，西夏王李元昊勢力大張，已經據有西域的大部分，而「幽城」的遊戲領域正以此地區為主。東起蘭州，西至天山南北麓，包含了河西走廊、涼肅甘沙四郡和塔克拉馬干沙漠，這個中西文化的交會處有著廣大的沙漠和嚴峻的高山，以及掩沒在這片廣袤天地間的無數舊城遺跡。

請試著這麼想像一下…當您購買了一部轎車以後，汽車銷售商這才「歡迎」您就近到全省各大門市去自取輪胎；或者，當您付清餘款購買了一台新的冷氣機時，經銷商也「歡迎」您前往各大服務站去索取壓縮機；又或者，您必須將顧客回函卡小心的郵寄給手機總廠，然後再巴巴的靜待充電電池的到來…而，如果您發現輪胎竟是漏氣的；壓縮機也有待充填冷媒；手機電池型號也不對…您該怎麼辦呢？





以上這段「幻想曲」乃老芋仔在努力出恭時所譜成，這麼悲慘的事情若是搬到真實生活中，恐怕會逼瘋不少人的。但是，它的的確確是發生在二十一世紀初的中華民國在臺灣；只不過，有價產品是「電腦遊戲」，而輪胎、壓縮機、電池等，則換成是遊戲的更新檔、遊戲結局的壓軸劇情等。針對「始作俑者」振振有辭的「為了杜絕盜版」、「為了顧及正版使用者的權益」云云，老芋仔不予置評，因為廣大的玩家們自有公斷。但是，如果這般的論點是合理可被接受的，那麼，玩家們也應該可以未雨綢繆的計劃一下，等到將來有了下一代以後，為了顧慮孩子可能被綁架撕票，所以您大可以每三個月再給他吃一頓就行了…



要在一開頭就搬出如此重話，老芋仔也是傷心難過得如喪考妣的。照說，遊戲本身確實有她獨到、深值讚賞之處，但因種種諸多狀況外的原因，導致遊戲給人整體性的印象直直滑落。三不五時沒來由的跳回桌面、特定地點(龍駒島)的頻頻當機、進度儲存點的設定不當、事件觸發點設定不夠明確等等，在在都教老芋仔懷疑，這究竟是出於設計者的「睿智」還是「無知」？角色扮演類型的遊戲，竟然可以讓玩家玩上四、五個小時而無法存檔；然後，再該死的碰上個跳回桌面、當機的意外…等到「以為」遊戲已經莫名其妙的結束時，又震驚的發現原來尚留有一手，您必須另外取得一個十幾MB的更新檔，然後才能玩出真正的結局…逼得老芋仔忙不迭的殷切問候很多無辜的媽媽…

就遊戲論遊戲，這款遊戲在劇情的安排上，確實是有不落俗套的意境。藉由主角前世今生的交叉進行，逐漸浮現一段樓蘭古城湮滅的前因後果；一段橫跨千年的明幽兩界的恩怨，更十足展現出神怪故事的特有韻味。遊戲中的部份角色、事件、場景等，俱是有蹟可考的歷史，足證考據的功夫頗為到家；加以神怪化，則是填加神祕色彩的必然。遊戲劇情的鋪陳緊湊，鮮有拖泥帶水的陋習，在同類型的本土自製遊戲史上，其規模之大，足可躍居箇中翹楚。







與戰鬥系統有極深密關聯的「五內蘊魂」，成功的提昇了遊戲的附加樂趣。區分為迅、烈、神、魂、魔的五種屬性，其間的分佈、互為消長的結果，都會密切的影響到角色所能學得的咒術和絶技。雖說有極大比例的項目，在角色升到特定的等級即可學得，但若是五內調配得當，則能跳脫等級的限制，而盡早享受到施展更高級咒術的樂趣。因此，留意五內的調配事宜，也就成了進行遊戲時的一項重要課題。

這款遊戲在物品道具系統方面，也有相當不錯的成績表現，除了各類物品設計繁多，且皆有適度的用處以外，「紫金王鼎」的物品煉化，輔以簡明俐落的介面設計，更是將此系統的功能，發揮得淋漓盡致。遊戲過程中所無法取得的物品、武器裝備等，或是過關解謎所必須的道具，皆可由煉化獲得，使得這項功能在遊戲中的地位益形提昇。

說到遊戲的畫面，老芋仔也忍不住要大力的讚美幾下。除了幾位主要角色的大頭圖片，能夠貼切的配合對話系統，而適度的表達出人物的喜怒哀樂以外，豐富、多樣化的遊戲場景，則更是老芋仔的最愛。舉凡大地圖、城鎮、室內等諸多場景，玩家皆可輕易感受到精心打造的美感：尤其是置物架上琳琅滿目、瓶瓶罐罐的擺設，即便是摸不出任何東西，卻往往讓老芋仔細細品味、流連往返…其真實度很能夠激發「本我」的賊性…

話說遊戲的劇情紮實豐富，但卻也不小心在邏輯上出現了小小的漏洞，如果不是很用力的玩，恐怕還不容易發現的。比方說，夏侯儀等人在磐沙堡遭遇過皇甫申以後，在客棧聞聽封玲笙的自白時，何以沒有向她說一聲才剛剛見過她的三師兄呢？皇甫申可是自己揭穿真實身分的，而且也已知道封大姊在找三師兄的，不是嗎？另如，玩家如果玩出旋璣死亡，而借冰璃的軀體還魂的劇情，請注意此時的「冰璃」其實是附著「旋璣」的魂：那麼，試問「旋璣」又如何能認得在千年以前，曾經由「冰璃」戰過一役的相胤呢？此外，封大姊在客棧的那一段告白中，也存在著不少語焉不詳的盲點，例如：「那一年」遇見三師兄以後，她究竟有無再回過天遙派？如果有，大師兄何以責怪她離開後全無音訊？如果沒有，那麼封大姊又如何能夠在離開派門「近半年」的時間裡，成了未婚媽媽？！

這就是玩遊戲太過認真的後果，有時免不得會吹毛求「屁」：如此細微的邏輯錯亂，實在也憾動不了遊戲該有的尊榮，老芋仔自然不會據以否定遊戲的成績。藉由自身的經驗，老芋仔要語重心長的「規勸」諸位玩家們，如果您能夠玩遊戲的時間是屬於斷續的類型，奉勸您最好不要輕言嘗試：這款遊戲由於存檔方式的嚴重受限，她確實是較適合能夠以「區塊」時間來投入的玩家，除非有更新存檔方式的檔案釋出，否則，您的遊戲進度恐怕都將會流於白費心機的。



遊戲護照

GAME PASSPORT



幽城幻劍錄

設計公司：漢堂
發行公司：智冠科技
遊戲類型：角色扮演

PIII-1GB　256MB DRAM
SBPCI128　GeForce3
50XCD-ROM

操作	介面簡明俐落，可惜程式穩定度差，大打折扣。
耐玩度	遊戲世界規模龐大，內容精彩，值回票價。
劇情	結構嚴謹，豐富緊湊，創新且有戲劇張力。
聲效	背景音樂富涵古風，音效表現差強人意。
畫面	構圖精美，色彩絢麗，色度飽滿，光影效果佳。

內涵本質值得推崇，適合對象因故受限，保護手法頗值商榷。



E-MAIL信箱—j9185ess@taiwan.com



聖獨角獸騎士團

聖騎士－楊　軒

尋 秦 記



「尋秦記」是一款改編知名小說家-黃易所著的同名小說而成的遊戲；內容是敘述項少龍，一個21世紀的中國特種部隊精英，在某一次參與時光機器實驗的過程中，被傳送至戰國時代，憑著豐富的歷史知識和新穎的現代觀點，在詭譎多變的亂世中找出秦始皇，並成就歷史的過程。

在畫面方面，遊戲中最讓人滿意的就是以3D繪製而成的場景了，姑且不論它的建築擺飾是否有參考古籍，但雕樑畫棟的精細質感，卻是目前國產遊戲中少見的，相當令人滿意。可惜這樣的感動並不會維持多久，不知是否為了呈現〝數大便是美〞的壯闊景觀，光是趙國皇宮，不但複雜程度和一般迷宮有得比，還大到會走斷腿的地步；每一次要尋找個某某人都得花上許多的時間，如果剛好是從烏家堡前往皇宮，那麼光是用滑鼠在那裡點，都會讓人厭煩到有股玩不下去的衝動。





此外，令人意外的是，場景如此精緻，生物的3D模型卻讓人看得直冒冷汗，不知該說些什麼好，老虎體型比人大上許多，只要威儀兼具，我們可以將牠稱作是虎王；但如果牠的腿很短，身體很長，那麼牠會變的像什麼呢？答案就是披著虎皮的臘腸狗，筆者只能很遺憾的說，真的是印證了某句古語：「畫虎不成反類犬」。

至於養眼的CG圖片，則可以說是讓人最期待的部分之一，雖說什麼都沒露，但畫面的呈現始終遊走在尺度邊緣，格外引人遐思。事實上，這樣的做法也引起了網友們廣泛的討論，「尋秦記」到底是否為H-game？依筆者之見，將「尋秦記」比擬H-game似乎太過嚴重，原著中本來就對項少龍的艷遇多所描述，製作小組只是將此特色放大處理，若以平常心看之，當作選對選項的獎品之一（雖然大多為送分題），或許可以從遊戲中獲得更多的樂趣。





在劇情方面，個人認為是所有評比項目中最糟糕的一項，遊戲內涵只能以索然無味來形容。主線劇情不但被改編得七零八落、不知所云，劇情的鋪陳似乎也只為勉強的可以將所有養眼的CG圖片擺放上來而串在一起；更糟糕的是，遊戲中的城鎮大得離譜，卻完全沒有所謂的支線劇情隱藏其中，因此大半時間幾乎都耗在〝純走路〞上面。

此外，所有的NPC若不是賣東西的商人（不知道是不是景氣不好，攤販多得離譜，賣的東西也差不多），說的話都毫無意義，「有沒有人說你很色？」、「你可以在靠近一點」、「要不要去投軍阿？現在當兵很好哦！」，試問這樣的路人甲、乙、丙的設計概念何在？為了讓街道看起來熱鬧一點嗎？即使不讓NPC說說戰國時代的情況，至少也該用心設計一些特別的對話。 RPG精神蕩然無存的地步，幾乎只要將〝純走路〞的部分拿掉，這款遊戲就可以直接稱為RSLG。



遊戲向上委員會　尋秦記

再者，遊戲中的結局也是一絕，打完最後頭目－田單之後，筆者才愕然的發現自己居然已經破關了，錯愕的感覺遠大於喜悅，劇情可以說短得可以。原著中距離遊戲最後之處，仍有非常大一段的劇情尚未交代，包括誅殺呂不韋、秦始皇的追殺等等，再加上最後的破關動畫雖然留有伏筆，因此「尋秦記」製作續集的可能性相當高，但結局做得太過簡單且毫無張力，誰會期待續集？總而言之，這樣的結束根本毫無說服力，更沒有福利，破不破關坦白說根本一點關係也沒有，也讓筆者小小的後悔了一下，為了破關所犧牲的黃金睡眠。



另外，筆者在遊戲的平衡度方面也頗有微詞，有的小嘍囉強得不像話，三兩下就可以把主角打得半死；有的魔王級角色（最終頭目田單也是其一）卻非常〝肉腳〞，毫無挑戰性可言，非常讓人失望。而遊戲中的升級設計也令人百思不得其解，儘管級數相同，但數場戰鬥下來，隊友可以連升好幾級，項少龍卻還在原地踏步，經驗值的計算方式似乎因人而異，沒有一定的準則；再者，武器的設計與鍛鍊，明顯的厚此薄彼，只有主角的武器可以冶鍊，其他人只能使用一般購買或是寶箱中的兵器，與項少龍的強弱之別，立見高下；因此一上戰場，隊友幾乎只能當作肉墊使用，對於戰鬥，並沒有實質的幫助。此外，人物的招式等級也形同虛設，非常難升級，升級後的效果也不如預期，因此絕對不建議玩家苦練招式。



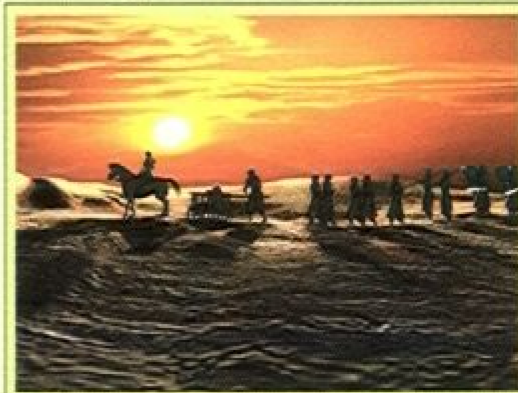
在操控性方面，雖說整體還算容易上手，但遊戲介面和數年前推出的「鹿鼎記」如出一轍，乍看之下似乎只是換了故事版本的遊戲而已，表現平平，



據筆者查証之後，原來是由相同的製作人員所做，雖說好的遊戲引擎難覓，能用則當用之，但以遊戲的新鮮感而言，做法略嫌保守，也讓人懷疑製作小組的誠意。至於音樂音效的表現，只能以中規中矩來形容，該有的音效都有，背景音樂也會隨著場景的更動而有不同的呈現，變化雖不算豐富，但營造出來的氣氛仍能和遊戲互相輝映，還算得體。

整體而言，「尋秦記」表現並不如筆者預期，空有黃易大師的號召力，遊戲內容卻相當貧乏；或許在程式及美術方面的表現還算可以，但是一款耐玩的RPG遊戲，最重要的便是豐富、引人入勝的劇情，可惜對於「尋秦記」而言，這就是遊戲中最欠缺的部分，看來國產遊戲是得多多加油了。

遊戲護照
GAME PASSPORT



尋秦記

設計公司：智冠科技
發行公司：智冠科技
遊戲類型：角色扮演

P-III-550　384MB RAM
VOODOO III　6X DVD-ROM

操作	中規中矩，可惜不是原創。
耐玩度	主線劇情短，又無支線劇情，耐玩度幾乎等於零。
劇情	劇情薄弱，結局草率。
聲效	恰如其分，並未特別突出。
畫面	場景精緻細膩，CG圖片相當養眼。

即使和國產遊戲相比，「尋秦記」的整體表現仍敬陪末座，追根究底，都是劇情惹的禍。



E-MAIL信箱—morris.huang@msa.hinet.net



聖獨角獸騎士團
聖騎士－痞　子

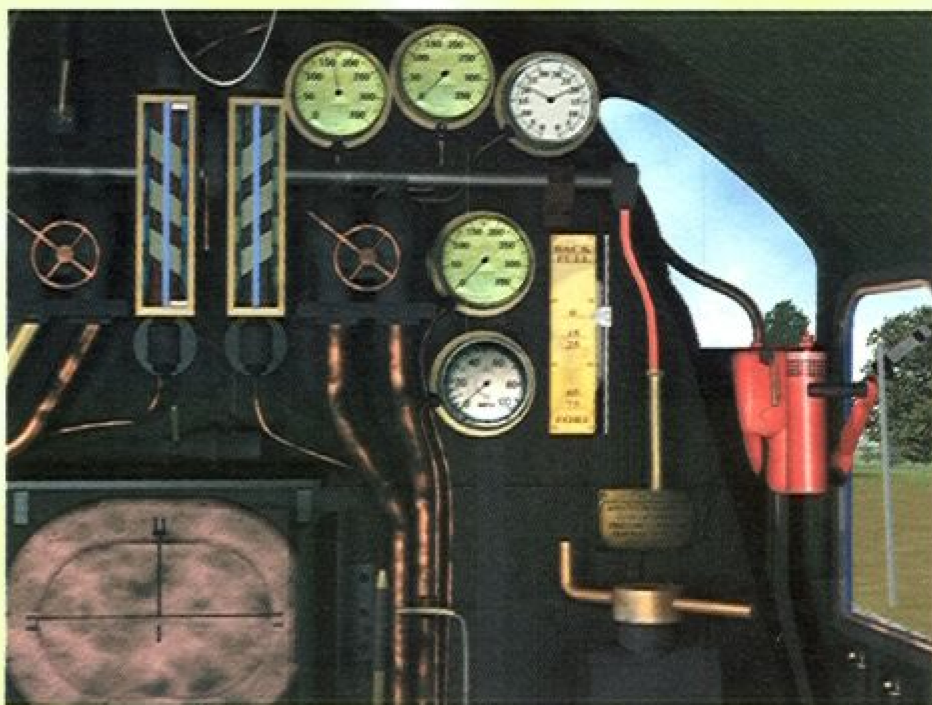
模擬列車 Train Simulator



微軟的「模擬飛行」系列，成功地打造出民航機模擬遊戲的帝國，而最近以模擬各式火車為賣點的「模擬列車」(Train Simulator）系列，亦獲得了國內外廣大鐵道迷的迴響，這款繼承了微軟模擬系列精神的火車遊戲，究竟有著什麼樣與衆不同的魅力呢？

在許多人的心中，對火車有種難以解釋的微妙情結，車廂的前半段，承載著人們的無法回頭的過去，剩下的後半段，則將人們載往一個新的未來，當火車緩緩地從起點駛向終點時，我們的回憶也一點一滴的堆積了出來。標榜著高自由度與擬真度的「模擬列車」（以下簡稱MSTS），其實已經不太算是純粹的遊戲了，這也是筆者遲遲難以下筆，以致被老編追殺的原因之一。舉凡季節、日夜、天候的變化、牽引力、連結力等物理作用，在MSTS中都有詳實的表現，而遊戲中操作的繁複，也屬同類火車模擬遊戲之冠，從最常使用的車頭、車尾煞車，反向器、節流閥、到鐵砂的釋放、甚至是蒸汽火車的補充煤炭、風箱增減壓等，零零總總的熱鍵控制佈滿了整個鍵盤。總之，MSTS的上手門檻比起一般遊戲高出許多，雖說遊戲有簡易駕駛模式的設定，但若想體會到MSTS的箇中真髓，就得先「拜讀」厚達九十多頁的中文手冊。另外，作筆記也是不可或缺的，如火車的轉軌點、反向行駛、各站點的停靠距離等，最好都能了然於胸，才更能作個稱職的列車長。





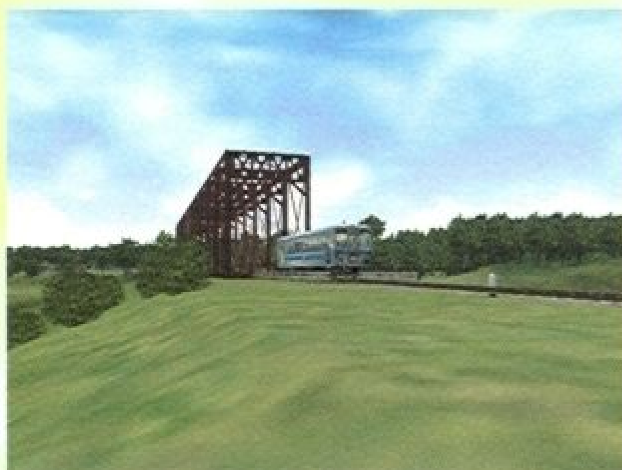
MSTS共收錄了蒸氣、柴油、電氣三種類型、共十一款不同型號的火車，這些火車從日劇中常出現的小田急7000LSE、行駛於日本伊三郎、新平間的柴油觀光火車KIHA31、到東方特快車（也是許多鐵道迷的最愛）高斯杜夫系列380等不一而足。電氣火車由於是最晚出現的類型，許多瑣碎的控制都改以電腦自動控制輔助，所以算得上是最好開的類型，新手可以從電氣型火車上手：蒸汽火車開起來最手忙腳亂，但也最有挑戰性，玩家除了要時時注意煤炭的量、還要控制蒸汽溫度、風壓、爬坡時還得自己放鐵砂，以增加摩擦力，使列車不至於脫軌。遊戲中可供行駛的路線共有六條，每一條路線從頭開到尾都得花上將兩個多小時，但由於路線不多，且MSTS並沒有特殊事件的設計，所以對一般玩家來說，耐玩性不高。



MSTS的畫面表現相當優異，不管是各種火車頭的造型細節，沿途的風景、甚至是駕駛艙中的設定都相當逼真，如果玩家想純作旅客，那也沒問題，你可以進入後方的乘客車廂，悠閒的欣賞窗外的風景：在東方特快車中，你甚至可以進入豪華的餐車車廂，一邊聽著慵懶的爵士樂，一邊看著窗外無垠的歐陸草原。







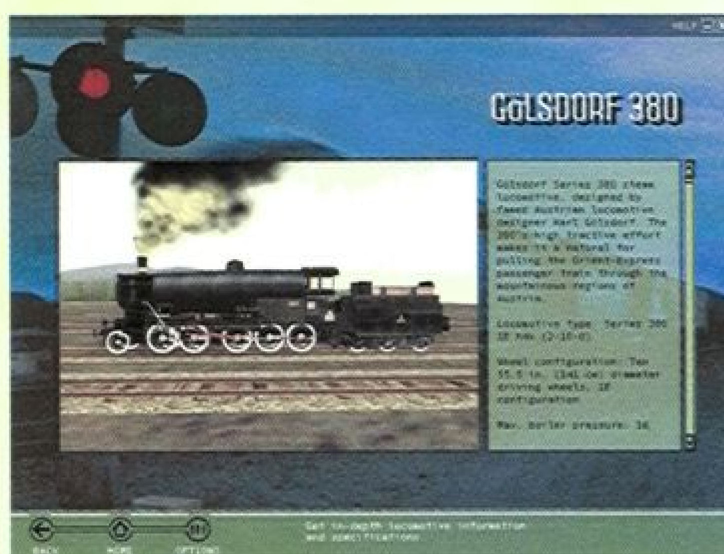
在「駕駛列車」模式中，玩家可以自由地設定季節、天氣、發車時間等，所以想體驗初春早晨橫越歐洲的自在感，或是大雪紛飛的夜裡孤獨地奔馳在日本鄉間，在MSTS裡都是不再是難事了。嗯...，說不是難事或許有點太過，因為MSTS是個吃硬體的怪獸，想開啓遊戲所有的效果，你的配備得有1G以上的處理器，一張像樣的3D顯示卡，還有超過1.5G的硬碟空間才成，所謂一分付出一分收穫，微軟果然名不虛傳啊！

不可諱言的，MSTS是目前市面上擬真度最高的火車模擬遊戲，但遊戲中仍有不少的缺憾，除了上述上手不易、硬體要求高、跑道過少等問題外，其中筆者覺得最大的遺憾，就是太孤獨了，因為這個遊戲從頭到尾是看不到人的，舉凡所有的車廂、車站、甚至是沿途的場景，你都看不到任何人影，坐在空蕩蕩的車廂中看著「渺無人煙」的窗外，有時真會有「念天地悠悠，獨愴然淚下」的孤獨感。另外MSTS仍偶有當機的情形，筆者甚至發生過車頭已經和後面車廂脫軌了，卻仍能繼續行駛的情形（本來應該是會自動判定駕駛失敗，無法繼續遊戲的）。



一如「模擬飛行」系列，MSTS也聚集了不少死忠的鐵道迷，由於MSTS開放了模組與地圖的製作程式，許多國外的鐵道迷自製了不少非官方的列車、路線模組，有興趣的玩家可以連上官方網站一探究竟，這些非官方的外掛模組水準不一，有些甚至還要付費才能取得，但確實替MSTS延長了遊戲的壽命，最近國內的鐵道迷甚至有製作台鐵的計畫，在此亦預祝他們能順利製作完成，以造福台灣的玩家。

火車，在佛洛伊德學派的分析中，是男性、陽剛、進取的象徵。在一開始接觸這遊戲時，筆者有著很深的挫折感，比起日式的「電車！GO」系列，MSTS真的是太難了，但「千里始於足下」，本著火車精神，筆者仍屢敗屢戰，之後才漸漸能體會出MSTS的箇中奧妙，當你能輕鬆的駕駛著各式火車，穿過重重的原野、鄉間，那種成就感是其他遊戲所無法比擬的，因此筆者將這款遊戲，推薦給對於火車懷有憧憬，且自認有恆心毅力能駕馭火車的硬派鐵道迷們，至於想得到簡單樂趣的玩家，那麼「電車！GO」會是比較實際的選擇。



遊戲護照

GAME PASSPORT



模擬列車

設計公司：Microsoft
發行公司：Microsoft
遊戲類型：策略模擬

Athlon1.5G　256MB SDRam
SB Live5.1！
KyroII　12X DVD-ROM

近年少見的擬真系火車模擬遊戲，燈光美、氣氛佳，環境好，硬派鐵道迷必玩！上手門檻高，一般玩家請先選擇簡易模式。



項目	評語
操作	熱鍵滿佈鍵盤，欲上手須有恆心。
耐玩度	路線不多，且無特殊事件，耐玩度稍低。
劇情	無
聲效	遊戲沒有背景音樂，但音效尚稱豐富。
畫面	若顯示卡支援反鋸齒，則畫面更是美得沒話說。

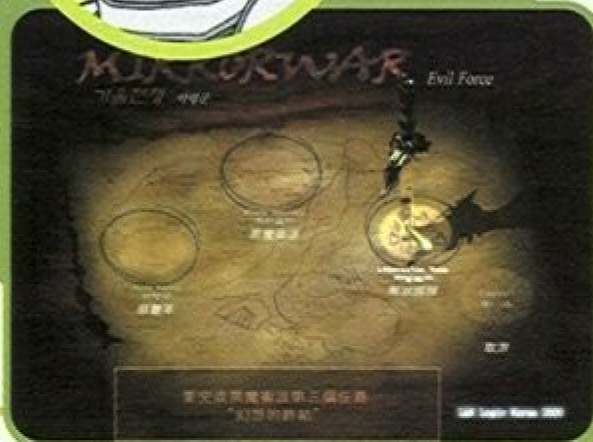
E-MAIL信箱—alex.sheu@msa.hinet.net

聖獨角獸騎士團

草民騎士－老芋仔



鏡子戰爭



「星海戰爭」這個讓韓國人愛不釋手的即時戰略遊戲，不知擄獲多少韓國玩家的心。無論男女，對這款遊戲俱都情有獨鍾，也連帶的使得韓國近年來所發展的即時戰略遊戲，多少都帶著點星海的影子。所幸高麗諸公提早體認到了這一點，故而開始力求改變，而到底改變多少，則有待玩家們來鑑定一番了。

遊戲名為「鏡子戰爭」，內容是描述在一個虛擬的魔法大陸上，所發生的三大派勢力之間大規模戰爭。三派之中有兩派居然都是為了統治全大陸的惡人團體，而玩家一開始只能選擇扮演名為惡靈軍的邪惡勢力，這在相當程度上，實是有別於其他遊戲的一個開頭。遊戲雖名為「鏡子戰爭」，但玩家卻得直到遊戲中、後期，才能得知這面鏡子的存在，誠然是吊足了玩家們胃口。看來，韓國人編故事的功力，似乎又更上了一層樓了。



遊戲的美術造詣，表現出韓國遊戲的美術功力，從遊戲封面上的人物就能窺出一斑。遊戲裡的各個場景亦都是極盡豪華之能事，即如中世紀的城堡以及教堂等，無不完整的呈現出考究的功夫。乃至於天氣的變化，也做得相當貼近真實；但可惜的是，遊戲中的諸般設定，並不會受到天候變化的影響，使得天氣的變化，充其量只淪為華麗的綴飾而已。



遊戲的類型既標榜為即時戰略，老芋仔初時以為不過是一款大同小異的即時戰略遊戲罷了，但萬沒料到遊戲經營的方式，竟讓身經百戰、閱GAME無數的士官長嚇了一跳，差點就兩腿一蹬，駕鶴西歸去也！就記憶所及，以往不論是「世紀」、「星海」、或是「紅色警戒」系列，無不講究建築物的建造，但此遊戲卻完全捨棄了這個概念，亦即在遊戲中並無「村民」這種生產單位的存在，而取而代之的是地圖中原就存在的固定建築物，玩家必須將兵力進駐其中，達成佔領的動作；待佔領完成後，玩家便可收集此建築物中的資源。但是，每座建築物裡的資源有限，當資源都採取殆盡之後，玩家就必須尋找新的建築物來佔領，否則就得用現有的兵力去進行攻防的任務了。

這個頗為新穎的遊戲進行方式，在老芋仔看來，也是給它有利也有弊的。有限的資源分配，確是提高了遊戲的戰略性質，也可以防止敵方的無限兵力攻擊，但玩家必須花更多時間去思考戰略的運用。相對的，由於此一遊戲方式的影響，使得遊戲似乎只變成單純的控兵進攻跟防守而已，時間一長，玩家們很容易感到厭煩，耐玩度也就跟著大幅下降許多。遊戲中最為扼殺玩家耐心的，當屬採用了類似「星海」系列的單位特色，玩家勢必得預先了解各單位的特殊能力才行。以往玩類似遊戲慣用的大軍壓境，在此遊戲中已不再適用，且往往都是百人去而無人還；因此，一場戰役少則花上60分，多則3到4小時也是常事。如此費時的戰鬥，即便玩家擁有多大的雄心壯志，只恐怕也都將因時間而消耗殆盡的。

但凡經常涉獵即時戰略的老玩家都知道，要成為高手的必經之路，就是快速鍵的運用了，要是不會使用快速鍵，即使有再好的戰略還是會輸人一截的。此遊戲當然也沒忽略了快速鍵的設計，雖說大部分的快速鍵，比諸其他遊戲都是大同小異，但由於這款遊戲是如「星海」系列一般，擁有三個截然不同的陣營，所生產的單位也有所差異，故而使得遊戲附有三套不同的快速鍵，足資分別對應不同的陣營，玩將起來確實十分耗神。因此，玩家若想要精通三種不同陣營的攻防方式，勢必要花上相當長的時間。但不知，遊戲設計者的初衷，是否想藉此來增加遊戲的耐玩度呢？直言之，太過於繁雜的快捷鍵操控，自當也是扼殺「玩心」的因素之一。





而製作公司為了讓此一遊戲與大名鼎鼎的星海作區別，也作了不少的創新之處，最為明顯的就是資源的種類了，在以往的遊戲中，無論是哪一方陣營，所需要的資源都相同，而在此遊戲中根據不同的陣營，所需要的資源也就不同，舉例來說，惡靈軍只需要平民型資源，而黑魔術派則是需要金錢及珠寶，這個改變使得以往衆家同搶一個資源的情況已不復出現，可說是相當另類的遊戲方法，這也可說是韓國人的另一項創意吧！

同樣的，這款由韓國製作的遊戲，既在臺發行上市，自然得改以「台灣國語」款待本地的玩家。嚴格說來，這款遊戲在劇情交代與對話系統的翻譯上，大致上是沒有問題的；而韓國式的笑點，大概也能為此間的玩家接受。只不過，既然在文字的翻譯上都沒有什麼大問題，卻為何獨獨在遊戲的控制列上，看到的都是「原封不動」清一色的英文呢？且所有生產的單位、指令也都是英文，而按鍵上所顯示的英文名稱，卻又總是和代表快速鍵的英文字體，活像麥芽糖般的糾纏不清。老芋仔早對麥芽糖已不感興趣，是以總有翻譯翻一半、虎頭蛇尾的感覺。





這款遊戲，該算是在這一波遊戲潮中，相當特立獨行的一支奇兵；也算是偏重於行軍與控兵的遊戲。對於喜歡動動腦的玩家，大可以試試。為了「逢迎」本刊進行大規模改版之盛舉，也為了國際性的經濟不景氣、大環境的不理想、在野黨的扯後腿、台灣人要「站」起來…等等「責任都在別人」的因素起見，老芋仔要一改往常評分較為寬鬆的陋習。即日起，但凡老芋仔所評的遊戲，將以「從嚴審議」的標準進行，想要得到那顆「極品」章可是難上加難了。愛護草氏一家的玩家們，請改變一下習慣，萬勿拿去與「左鄰右舍」的遊戲評比做同等較量才好 。



遊戲護照

GAME PASSPORT



鏡子戰爭

設計公司：L&K

發行公司：華義國際

遊戲類型：即時戰略

PIII-1GB 256MB RAM
SB PCI128 GeForce3
50X CD-ROM

項目	評語
操作	複雜有餘，實用不足。
耐玩度	超高難度，考驗玩家。
劇情	原創劇情，引人入勝。
聲效	平淡無奇，容易忽略。
畫面	氣勢磅礡，別出心裁。

創新有趣，值得一試。





聖獨角獸騎士團

聖騎士－路易王

櫻花大戰2

在戀愛戰鬥遊戲中，「櫻花大戰」系列絕對是經典之作。隨著一代中文化的大受歡迎，櫻花大戰二代不久後也立刻中文化，改版公司甚至邀請遊戲製作人廣井王子與女主角聲優橫山佐智小姐來台舉辦簽名首賣會，也讓這股櫻花風潮達到最高點。

此代的操作方式與一代相類似，不過在事件的選項方式上多了不少變化，除了原來有時限與無時限方式的基本選法之外，本代又新增了時機LIPS，也就是其中的某些選項在時間過半時會有變化，有時是時間過半出現，有時則過半改變，甚至有些時間過半後會消失，這下可讓玩家更加手忙腳亂了。另外雙LIPS的設計也是一種新的選項方式，除了平常的時限選項之外，在視窗外圍還有另一較長的時限，玩家得在外圍的時限結束前完成任務或回答完視窗內的所有問題。這些新的選項方式都比一代單調的選擇方式來得更加有趣刺激。



除此之外，二代與一代最大的不同點就是在主角自由行動期間設有時間限制。在櫻花大戰一代時，玩家可自由地逛遍帝劇所有地方，不過二代可就不行了，遊戲的過程設有一小時鐘，每次事件的行動都得耗費5～10分鐘，且某些特定事件的發生時間固定，因此主角就無法像上一代一樣隨意地逛遍所有地區，也因此有些事件可能因此無法遇得到。這樣固然會讓玩家興起再三重玩的念頭，不過也讓玩家感到有些綁手綁腳的束縛感。



此代的附屬界面設計比一代有趣得多，如附有所謂的「蒸氣照相機」，可讓玩家自行抓住令人心動的畫面，讓玩家不須另外安裝抓圖軟體就可輕鬆捕捉喜歡的鏡頭，甚至將它直接做成桌面圖案，可以說是一般戀愛遊戲中少見的貼心設計。另外在界面中也列入了戰績顯示，清楚地將所有戰役的戰績陳列出來，並對於玩家戰果簡單地給予評等，就連在此戰役中不幸戰敗的隊員也清楚地列出來，對於玩家在攻略某特定的女主角時將會有更多的參考資料。



本遊戲的最大致命傷仍然在於電視遊樂器改版的通病，也就是操作方式的不順手。使用滑鼠有時很難控制，甚至會出現滑鼠指標忽然消失的情形；改使用鍵盤來操作時，又常常按鍵距離不順手而miss掉一些選項，在存取上也相當困難。另外由於遊戲是多年前的電視遊樂器遊戲改版的，在解析度上當然比不上現在的遊戲，多少會覺得戰鬥畫面有些粗糙。不過除了戰鬥畫面之外，在遊戲中大量的動畫場面就比一代精美許多，尤其機械上的古典造型，更加巧妙的融合了新式與老式的風格，令人覺得更加的賞心悅目。



雖然主場景還是在帝劇之中，不過比起一代來說，多了不少前代沒有的許多房間。而整個場景除了在帝劇內部進行之外，此代中還延伸到其他地區進行，對於舊玩家來也多了不少新鮮感。在整體劇情來看，此代增加的兩個主角增添不少故事性，而遊戲進行方式則沿襲第一代的攻略方式，基本上只要對女主角的個性有些了解就不難選擇。



在本遊戲中，劇情所發生的一些事件會影響同單元中所發生之後續事件，若玩完整個遊戲會發現每位女主角都有一些連續事件穿插在各話中，有些甚至要到最後的事件才能完整知道整個事件的來龍去脈，等於在橫向的劇情裡又加上了縱向的連貫性，這種細膩的情節設計也是愛情冒險遊戲數一數二的，這也是玩家對於櫻戰系列的喜好程度歷久不衰的原因。而每個主角所各自代表的小遊戲相信也是玩家在進行遊戲時最怕錯過的吧！每個小遊戲都有很大的差異，也因此產生了不同的樂趣。雖然這些小遊戲雖然看來都相當簡單，不過卻讓整個遊戲增添了不少趣味性，足讓玩家回味無窮。



而本遊戲在音樂方面的表現也是可圈可點，除了主題音樂之外，每個女主角都有其代表性的音樂，玩家可就各種不同的音樂風格來體會女主角們的感受，無形中讓玩家情緒深深融入在遊戲裡無法自拔。雖然在音效的表現上稍微單調了一些，但比起一代來說仍然進步不少，發生的事件都可有對應的音效。而人物的配音更是整個遊戲的靈魂所在，把每個人物鮮明的個性模擬得惟妙惟肖，讓人猶如在看一部動畫一般。可惜的是某些對話音效檔居然有跳針的情況，這在日本版中出現的臭蟲竟然改版後仍然存在。

至於中文化的表現方面，比起一代來說，本遊戲的翻譯問題進步相當多，可看得出改版工作之用心。惟在錯別字的校正上仍然稍嫌馬虎了些，同音錯別字的比率相當高，終究還是有些遺憾。





遊戲護照
GAME PASSPORT



・ 櫻花大戰2 ・

設計公司：SEGA
發行公司：第三波
遊戲類型：戰略冒險

P-550	128MB RAM
AWE 32	32X CD-ROM
Voodoo2	12GB HD

項目	評語
操作	因由電視遊樂器所改版而來，操作存取不易。
耐玩度	困難度低，而選項結果變化大，值得一玩再玩。
劇情	劇情生動有趣，引人入勝。
聲效	音樂優美動聽，人物配音已達完美境界。
畫面	解析度稍低，畫面不夠細膩。

雖然畫面稍嫌過時，不過經典之作絕對經得起考驗，是一款值得一玩的戀愛冒險戰略遊戲，錯別字若能再多作校正會更完美。

佳品



戰士評議學堂

投稿附設評議學堂的辦法

請選擇最近2個月左右出版的遊戲，字數大約控制在300-500字之間，附上一張圖檔，不要貼在文章裡面喔！寄到serena@swm.com.tw這個信箱就可以了，別忘了要寫上自己的姓名、地址、電話喔！





武林群俠傳

● 金幣：10G ● 經驗值：10P ● 戰士：周 琪

早在好久之前就被她“古樸”的畫風給迷住了，好不容易等到它出現在我電腦上，才發現它原來真的棒極了。比如練功就用幾個小遊戲代替，與每個人的關係都要靠自己維護，可學自己想學的武功，交自己想交的朋友。尤其在武功的基礎之外，還有不少琴棋書畫方面的陶冶。各種物品也都有詳細的介紹，可說是學到了不少東西，比《金庸群俠傳》好玩多了。





楚留香新傳

● 金幣：10G ● 經驗值：10P ● 戰士：楊 晶

畫面風格清新、儒雅，和宇峻從前的遊戲人物相比更符合真人比例，招式也更好看，動畫效果更酷，但是……操作簡化了，針對性也減弱了，招式的提升不再看到升級所需的經驗值。還有整個遊戲大部分時間都是讓人從一個地方到另一個地方，來回跑的累人任務特別多，我這個耐心不錯的人也快忍不住了，最後，輕功呢？我一直盼望能在場景中飛簷走壁，但美夢破滅，輕功只在過場動畫出現。





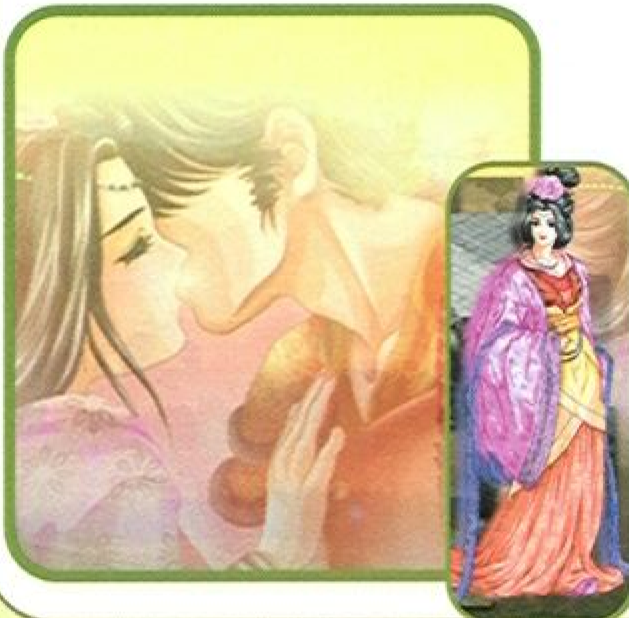
尋秦記

● 金幣：20G ● 經驗值：20P ● 戰士：RAY

故事中的項少龍原來是二十一世紀中國的特種部隊精英，在一次驚心動魄的格鬥中被一位博士抓去實驗，沒想到時光機發生故障而回到了秦滅六國的時空，展開了他人生另一段奇遇…………

自從小弟我看過繼金庸、古龍等武俠大宗師後的黃易小說，便對著小說內容如癡如狂，一直的引頸期盼下，在不久前推出了「破碎虛空」，雖然是一款佳作，但遊戲確不怎麼引人入勝，終於又在天神的眷戀下，智冠推出了最新力作－尋秦記，猶記在遊戲剛上市時，還造成不小的轟動呢！相信玩過的人都知，小說內容最吸引人的地方莫不過是形形色色、各具特色的女主角吧！當然智冠也不負衆多玩家的期待，於是造就一張張賞心悅目CG，小弟在玩的時候，著實令我心兒給它怦怦地橫衝直撞！

話雖如此，但是這款尋秦記仍不能給人一種跳出智冠式的遊戲風，不管是介面或是戰鬥畫面和之前的遊戲，實在有太多雷同了，只是換湯而不換藥，感覺好像想要賺2次甚至3次的錢罷了！相較於坊間的「軒轅伏魔錄」雖然是軒轅劍系列，但Domo勇於嘗試架構3D的畫面，使得遊戲整體有所突破，這方面智冠就得好好加油了！當然優異的劇情加上香豔刺激的畫面，想要奪取各位玩家荷包中的銀兩，實在是太easy了！







工人物語 4

● 金幣：10G ● 經驗值：10P ● 戰士：劉　芳

《工人物語》是我無意中發現的，雖然以前也有所聞，但沒有在意，最近很閒，想找個遊戲玩玩，朋友向我推薦了它。我把它借來后，便迷上了它，包裝就很吸引人，當我進入遊戲界面的時候，我更加眼花繚亂了。遊戲動作做的非常逼真、很有幽默感，音樂配得天衣無縫，真可謂佳作，目前還沒有遊戲可以取代它在我心裏的地位呢！





浣花洗劍錄

● 金幣：10G ● 經驗值：10P ● 戰士：袁　強

給我的第一印象就是不喜歡，RPG GAME沒有經驗累積升級變強真是太沒趣了，雖然很有創意……談到畫面，從各種相關資料看還不錯，至于具體事宜不敢妄加評論。雖然如此的、這般的——但不可否認，其戰鬥系統相當完整，抓住了古龍的精髓。本人所知僅至于此。





櫻花大戰

● 金幣：10G ● 經驗值：10P ● 戰士：農　沖

不愧是SEGA的主打遊戲，無論音效、故事情節、畫面都無懈可擊，對於愛玩RPG或戀愛養成的玩家來說，這是一款非玩不可的遊戲。而且整個遊戲過程就像在看一部動畫片，實在太棒了。





聖焰騎士傳

● 金幣：20G ● 經驗值：20P ● 戰士：猜　猜

當初看到雜誌上介紹TGL出的「聖焰騎士傳」，除了覺得畫面、人物漂亮外，還買一套送三套，哇！真是賺到了，想當然爾，在出片後，俺立刻去買了一套。

遊戲畫面的確蠻好的，但是內容上呀！嗯．．．也還不錯啦！對於那個「嗯．．．」是因為遊戲方式有些「見人見智」，怎麼說呢？「聖焰騎士傳」是RPG遊戲，你可以買道具、換裝備，也可以選擇任務來接，不過很抱歉，殺怪物、放魔法、搜寶箱，這些事全讓電腦幫你做了。在遊戲中，我們所扮演的是類似「總司令」的角色，指定作戰、移動方針（AI），有的人可能覺得挺輕鬆的，設定好，看電腦玩也是另一種樂趣；不過，我想大家還是比較喜歡「親自來」吧！

最後，說說其它三套「贈品」吧！這三套遊戲可說是「聖焰騎士傳」的姐妹作，每套的玩法皆「不相同」，有角色扮演、冒險還有動作／格鬥，很訝異吧！而且都很不錯玩哦！以一套５９９元的價格買到四款遊戲，哎唷！喜歡就「賣夠ㄍㄧㄥ」呀！







解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入您的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令STARTUPV.EXE，來進入主畫面。

破碎銀河系

發行公司：捷生資訊
路徑：\Tcdemo\setup.exe



類型：線上角色扮演

◆說明：玩家安裝完遊戲之後可創造遊戲角色，並至捷生資訊(www.apexon-online.com.tw)網站申請點數序號，將點數儲存至玩家的帳戶中即可。



魔法幻想曲

發行公司：華義國際
路徑：\Techno\techno.exe



類型：角色扮演

按鍵解說
Ctrl(左) = 動作鍵 (交談、開啓、攻擊...)
Alt(左) = 跳躍
↑.↓.←.→ = 行走
Z.X = 鏡頭旋轉
Esc = 選單
C = 施法術
S = 狀態欄
Q = 任務表
M = 地圖



血魔傳奇之不死邪神 2

發行公司：Eidos
路徑：\Sr2demo\sr2demo.exe



類型：動　作

按鍵解說
↑.↓.←.→ = 行走
X = 攻擊、動作鍵
C = 強力攻擊
S = 防衛
D = 吸取靈魂
Spcae = 跳躍
Z = 蹲下
Enter = 魔戒選單
Ctrl(左) = AutoFace



機甲戰線

發行公司：智冠科技
路徑：\Baldr\setup.exe

按鍵解說
Pad2.Pad4.Pad6.Pad8 = 機甲移動
Pad5 = 短距衝刺
Z.X.C = 攻擊



類型：動作射擊

Patch修正大師

X-坦克主程式V1.59
(2001年11月8日) —因思銳提供
瘋狂空間王更新檔
(2001/11/29) —光譜資訊提供
水靈仙子更新檔
(11/26版) —風雷時代提供
怒海潛將更新檔 V1.15




輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpfull.exe --Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe --Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe --Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller.exe --Quick Time V5.0.2

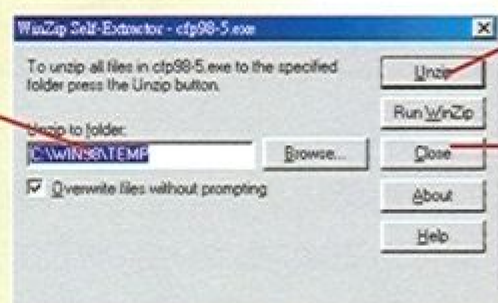


DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81eng.exe --Directx V8.1 英文版
dx81cht.exe --Directx V8.1 中文版(繁體)
dx81chs.exe --Directx V8.1 中文版(簡體)



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的：這些工具文件，皆記載於[Tools]的資料夾裡，請視自己的裝備來使用....



可輸入欲解壓縮的路徑，建議儘可能使用預設的資料夾路徑

開始解壓縮

關閉

解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

瘋狂政治麻將

發行公司：第三波
路徑：\Pmmjdemo\pmmjdemo.exe

按鍵解說

F4 = 離開
F5 = 電腦代打
F12 = 回到桌面
Esc = 選單



類型：益智

三國之星海風雲II

發行公司：第三波　路徑：\3kd2demo\3kd2demo.exe



類型：即時戰略

Demo動畫展示區



致命武力2～重生
發行公司：智冠科技
類型：戰略
路徑：\Tf2\tf2.exe



天堂～水之都
發行公司：遊戲橘子
類型：線上角色扮演
路徑：\Water\water.mpg



瘋狂空間王
發行公司：光譜資訊
類型：策略模擬
路徑：\Crazy\crazy.avi



星塵物語
發行公司：松崗休閒軟體
類型：角色扮演
路徑：\Arcturus\arcturus.mpg



世紀爭霸
發行公司：松崗休閒軟體
類型：即時戰略
路徑：\Empire\empire.exe

Share共享軟體

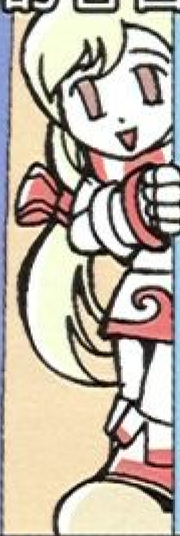
可汗～天降聖使桌布 --遊戲橘子提供
瘋狂空間王桌布 --光譜資訊提供
星塵物語主題曲MP3 --松崗休閒軟體提供
十六張麻將寫真館桌布 -智冠科技提供
血魔傳奇之不死邪神2螢幕保護程式、MP3音樂
海賊X海賊桌布 --飛玩資訊提供





漫遊者的旅店

線上遊戲的甘苦談





住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包您有賓至如歸的感覺。本店的住宿完全不花您一毛錢，不過交換條件就是得提供一則故事來代替住宿費用，歡迎多加利用」

只要是網路遊戲，包含像天堂、金庸這樣的大型多人網路遊戲，或是像CS和暗黑那樣的連線遊戲，都可以在此投稿。字數目前限定四種：一.450~500字左右，圖4張以上、二.字數800~900之間，圖9張以上、三.字數1200左右，圖15張左右、四.字數1600左右，圖20張左右。撰稿部份須下個主題，內容盡量以詼諧有趣為主，歡迎踴躍投稿，刊出後將會得到經驗值或是S幣。來稿請寄至editor@swm.com.tw即可。

PS　圖片請加註圖片說明，在文章的最後另外加上即可。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

天堂

離鄉背井的海音警衛

戰神　阿雷斯　妖精

這天，當我在盟屋休息的時候，竟然看見了一個不該出現在這地方的NPC(觀眾A：「死騎嗎？」，別鬧了=.=)，那就是海音警衛。把警衛引來的，是隔壁戶的人家一步一腳印從海音進口的，他就這麼成了奇岩的”外籍勞工”。這時盟裡的人看了覺得挺好玩的，還把他引進了盟屋裡，真是……。

後來他也回到了原本引他過來那盟的盟屋前，大家也在商議著要把他解決掉，可是要怎麼去執行呢？他的強可不是三言兩語道得盡的，遠射、近攻也都無效，只好放著不管了。也因為這樣，這邊一時間也成了小小的觀光景點，很多人都跑來跟他合照……。之後也不管他的下場如何，繼續做著自己的事情，我想他想回家的話，只好等到隔天的維修時刻或是收NPC的時候了吧。



▲休息時，竟然從窗外瞧見令人熟悉的背影……



▲一路走來辛苦了，請他進屋裡休息喝個茶





拍照了擺個POSE喔！

天堂

最賺錢的事業--加速公司

戰神 ALAX 騎士

天堂中除了城主之外，最賺錢的職業是什麼呢？不用說，那一定非招肥師莫屬了，但這也只是侷限於個人，這邊所要說的是"事業"。在有旅館的村莊中，加速師這職業大家應該都不陌生，不過大多是屬於個體戶，所賺有限，但要是集合起來組成一個盟的話，這份利潤是非常可觀的，於是便有了「加速公司」的出現。

在奇岩旅館外，常見有ID為"XX加速公司"喊說"賣加速上樓加"的話吧，以前我也買過上樓加的加速，不過看了一下其實只是一些個體戶聯合起來請樓下的"經紀人"代為招攬顧客而已，但這次的主角--「霸網加速公司」可不是這樣鬆散的組織而已。

會引起我的興趣的地方，就在於一次練狗回來後把一些戰利品拿去奇岩防具店賣之後經過旅館後門時，竟然看到一條長長的隊伍在排隊，好奇心驅使之下才發現那一排人都是這家加速公司的成員，王正在配發會議室的鑰匙給這些"加速機"們。這些加速法都有一個特徵，就是ID都是名為"霸網加速X"（X請自行帶入數字），就因為如此，才會讓我想對這事業體做一個比較深入的了解，於是便請了負責人來對於霸網的組織及成立過程等等的做個訪談。

大家可能猜想得到，這麼龐大的一個組織，不可能是單一個人所能成立的，光電腦就要夠多，所以最有可能的答案就是「網咖」，所得到的解答也確實如此。據負責人表示，其實成立公司所耗費的資源不會太大，電腦不用很好，只要跑得動、能上網即可，加上個能顯示的螢幕以及能KEYIN的鍵盤和滑鼠就能開啓一個加速法的帳號，因為根本就不需要跟怪去拼命，不用要求到較高等的的配備（當然是先用較好的電腦練到24級之後才行）。或許有人質疑，這是不是沒啥生意的網咖才有可能呢？倒也不是，因為客人玩的地方和加速公司的電腦是區隔開來的，並不會影響到正常生意的。

來了，最主要的問題！這到底能賺多少呢？可別以為只是幾十萬而已，他說這樣賣一天下來，以他盟裡約20個加速法師來說，一天可賣到150萬～200萬天幣之間，夠嚇人了吧！奇岩一天的稅收也才300萬左右，這樣的營業額可是一筆不小的收入。至於這些天幣怎麼處理，我想不用多說了，有意願的人就請直接前往詢問。在以前還只是個體戶的時代，就在某著名的網站上看見有人PO過這類的文章，闡述這樣的經營之道，實際證明，確實這是個龐大的市場，只要還能存加速（伊娃之盾也沒有全面化普及的話），這行業就能永續經營下去，掌握商機就是掌握致富之道。



▲霸網在奇岩旅館的競爭對手—「志昇加速公司」



▲這位置就是霸網固定的營業地點

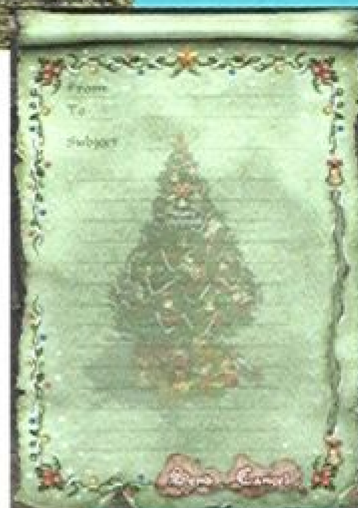


◀ ▲上樓後請找櫃檯"先生"還鑰匙繳錢後就完成付費動作了，安全又公道



這長長的人龍就是霸網加速公司的加速機們











龍族

今晚與龍族有約─週五晚不約會、不逛街，打國戰哦！

華倫查 伊斯 高級藍色小龍喵 樞機主教

●2001.12.14(Friday)

PM 6:00

下班了，心裡想的不是晚餐要吃什麼，也不是明天朋友要來玩，而是要趕緊回家上線登記參加今晚八點的國戰！前3次的國戰都錯過了…這次說什麼也要去湊熱鬧。

PM 6:10

胡亂把東西收拾好，便趕緊搭捷運回家了(事後發現居然連錢包都忘了帶回家=_=)。

PM 7:15

呼～終於到家了。馬上打開電腦連上網、登入，開啓了〔戰爭管理所〕裡的〔傭兵編成〕，還好還可以登記，於是想也不想就加入傑彭軍行列。

PM 7:35

跟工會會員哈拉了一陣……心裡想等等的國戰起碼要打上2個小時，還是先洗個澡嚕！於是就跑到『" 站" 技場』敲一下棍(噓～不要跟GM說哦！)

PM 7:55

洗好澡，顧不得頭髮還沒乾，馬上就坐在電腦前；為了減少飄在空中等待救援，於是就用[Ctrl]+[C]、[Ctrl]+[V]記住了自活指令/revive後，便往本日戰場─斷魂山戰場移動。



趕緊衝到戰場，免得跟上次一樣動作太慢進不了戰場

系統自動提示先前登記參戰的人戰爭開始了

PM 8:04

到了戰場，馬上就被防守國的人給攻擊，於是就幫自己加帳往前衝…嗯～看來今天防守國參戰人數蠻多的。接下來的一個半小時，只能放帳拿杖敲城門，沒想到城門的防禦強度設定又改了，敲一下不是Miss就是只有200~300，超難打的，四周都是人，三個國家的人都有；於是接下來的剩餘時間，就一直重複著被殺→自活→加血→補體力(因為忘了多帶幾盤炒飯)→放帳→衝→被殺→自活的命運……。

打了一個半小時，居然連城門都還沒攻下來，到底是誰把門加帳的…說_/！既然攻門不成，嗯～就盡盡祭司的本分救救人。沒想到連救人也很難，自活點人太多，鬼更多，往往是LAG住了，還沒能移動就又被堵自活點的敵軍用五格雷及炎浪給解決掉了，算算一場國戰下來喵喵可是死活了上百次(還好偶有記憶自活指令…)！期間不時還可看到有人打錯自活指令一直飄呢……。



▲城門的防禦強度改很強，很難打，才敲幾下，"Miss帳一沒，命也沒嚕！

打著打的，突然發現四周的敵軍越來越多，自己人越來越少？便趕緊到〔戰爭管理所〕裡的〔戰爭狀況〕查詢：老天！剩餘時間剩不到半小時，門還沒有攻破，而攻擊方的人數卻是負數！在評估了整體的局勢，發現四周都是敵軍，連自活也馬上被殺的情況下，只好回城裡嚕。





▲加好帳再找鬼救人，免得人沒救到又被五雷轟頂賠上小命



▲自活→補血補體力→躲旁邊→加帳→衝……→死掉…這是個無線迴圈



▲自活點的人越多，代表祭司都掛掉或是沒空救人



▲自活點被堵了，3秒內打了10次自活指令



▲老天！自活點的藍衣軍越來越多了…我軍人數變負的了@@

厚～這次的參戰要是早知道城門強度設定得那麼強，才不去敲它呢！祭司放了帳就不能施展攻擊性的法術，只能一棍棍敲。可是一棍敲下去跟沒敲一樣，挺浪費時間的，還不如乖乖的加帳，在旁邊施展回溯聖言救人呢=.=。在此，想跟還沒有參加過國戰的祭司們分享幾點：



◀本次戰役的結果，拜伊聯軍大敗傑伊聯軍。昏倒了，傑伊聯軍參與人數是0…

善用自活指令

到戰場前一定要用 [Ctrl]+[C]、[Ctrl]+[V]記憶住自活指令/revive。用自活指令，雖然會回到自活點，可能會有人覺得麻煩了些，但因為祭司跟其他職業不一樣，攻擊力不強，屬於後勤支援部隊，想要我軍得到勝利，一定要有個共識就是隨時開眼救人，儘量支援滿足同伴的需求，我方人員要補體力、要神機、要++的、要帳的，不用考慮直接給就對啦！

▼這就是自活點，一被敵人堵住，根本很難活。圖中因為LAG看起來好像沒幾個人，其實人是很多的，過一會會冒出來滴





▶看！人冒出來嚕

千萬不要以為自己是祭司，就不帶食物跟水

基本上，自活後要想不馬上又被殺，一定要趕緊幫自己放帳，要知道自活後是沒血、沒聖力、沒體力，最好帶些黃藥水跟補體力的，一復活就想辦法先幫自己加帳，然後，吃東西以便能夠儘快移動跟躲閃或攻擊敵人。

隨時移動免得被敵人盯上

因為參加國戰的人很多，所以如果在某些地方發現會LAG就趕快用滑鼠點別的地方、往四周移動，不然可能就會在LAG中又被打死了。國戰需要各司其職，因此要扮演好各自職業的角色，再則國家是由很多組織及民眾所組成，因此向心力不足的話，國戰就打得不精彩囉！





◀看到圖，不知道的一定會以為藍衣軍才是攻擊國…厚～城門外的藍衣軍比紅衣軍多呢！

而我們伊斯是傭兵，是由國民自行選擇參戰對象，所以可能會出現同公會挺不同邊的情況。不過，還好一到戰場就只有紅藍軍的區分啦！況且戰時，兵荒馬亂可沒時間在那認親、談交情，大家只要記住，看到顏色不同直接打下去就對了。

最後，想跟大家分享一句話『勝不驕、敗不餒』！打國戰也是遊戲的一部份，不管輸贏，大家還是要注意一下網路禮儀呢！不要說粗口、也不要嘲笑戰敗的那一方，大家都要快樂地玩遊戲哦！



◀ 又掛…掛…掛掉了，旁邊的藍衣軍說話很xx呢>_<，希望身上的帳能跟城門一樣堅固…5555



▲傑彭或拜索斯的，如果想要紅，那就去登記部隊長嚕，然後國戰時一直死就行啦



▲活了的感覺真好，不過……很快就又會掛掉嚕



▲算得出來有多少紅衣軍嗎？寥寥可數…



▲本次國戰最出名的人物—趴趴趴…梅林，不能怪他，因為自活點被堵咩，一活馬上死…(嗯～什麼？背景怪怪的？哦～喵喵溜回站技場敲SM娃娃嚕)

魔力寶貝

魔力初體驗 寶貝也瘋狂！

獅子 喵媽 2級料理學徒

▼魔法或物理攻擊的畫面都很精采



▲寵物攻擊的必殺技

●出場人物介紹

喵媽	目前是2級料理學徒，個人等級16級，努力接單做麵包
UCC	目前等級18級，4級獵人，每天吹海風獵鹽、愛練功
QQ糖	目前13級，3級鑑定學徒，瘋狂撿卡片練鑑定等級
頑石點頭	目前等級17級，2級精靈盟約，可封印怪物，常常不小心殺死自己想封的怪
towny	目前等級12級，2級鑄劍學徒，老是在礦坑裡挖礦，或者到處想認識
樵夫TMI	目前等級10級，3級獵人，捨棄牡羊伺服器18級的獵人，來陪這些狐群狗黨

最初的試煉

進入氣氛詭異的『召喚之間』，一位老者想測試我到底是不是真正的勇者，他派給了所有人都一樣的初步任務--從靈堂中的其中一個石像上拿到『死者的戒指』。在靈堂會遇到一些小石像怪，等級都很低不用怕，用拳頭一樣讓它死得清潔溜溜。點選牆上的石像可以得知法蘭城的一些歷史。

完成任務回去跟老者說話後，可被傳送到皇宮中與國王、皇后說話，國王語重心長地說：「看來你並不是真正的勇者……」但還是會賜予你賞賜狀，讓你可以去樓梯口跟士兵說話領取防具，有靴子、袍子和一隻隨機給予的寵物。

在皇宮中與各個NPC說話，有可讓你就職的職業，以及幫皇宮大廚送高級蕃茄去伊爾村的任務；不管怎麼樣，你已經通過了初期測驗，得以進入《魔力寶貝》的世界了，面對衆多職業的選擇，不免有點丈二金剛摸不著頭緒，到底當什麼好呢？不管你想當生產系或戰鬥系的角色，其實都是息息相關、互相制衡的關係。想想還是先幫一些NPC完成任務再來看吧！^_^"



▲一開始玩家將進行探險的召喚之間



▲謁見國王與皇后

冒險者日誌〔I〕

熟悉完遊戲介面後，也在靈堂裡練到大約二、三級，心想，到武器店買個武器好出城練功。一到武器店看，哇哩咧，單單一個攻擊+1的一級劍或斧就要150元，這對一開始的窮酸小子的我而言，實在粉貴哩。還是徒手攻擊吧！反正寵物很能擋。



▲大排長龍等著修理或鑑定的玩家

打完怪物後撿到「魔石」和「卡片？」時都不知該怎麼辦，只好花錢去鑑定，於是一開始就在賣魔石(旅館)、賺到的錢去鑑定(凱蒂夫人的店)、鑑定完的讀入圖鑑之後，再賣回旅館這樣的步驟裡。之後幫莉莉傳遞友情任務、假冒神秘聯絡人B買得可開寶箱的銅鑰匙、幫畢安札送項鍊給他老婆、幫護士送藥……等等。這幾個NPC任務過後我手上已經有鑑定師、廚師、護士介紹信了，到底要當什麼呢？跟同伴UCC討論過後，終於決定他當獵人，我當廚師(其實是我堅持要當廚師……)，這樣食材的來源就不怕沒著落了^_^。後來再把其他朋友拉進來後，於是鑑定師--QQ糖、封印師--頑石點頭、鑄劍師--towny，再外加一個跳伺服器、犧牲他那隻在牡羊的18級來獅子重練獵人的TMI後，我們浩浩蕩蕩的展開修業之旅！



▲玩家可得到對方同意加入名片簿，登入時可以互相連絡碰面

寵物命名學

第一次戰鬥畫面上，出現了各自的第一隻寵物，只有UCC的跟我們的綠色小蝙蝠不一樣，是一隻紅黃相間的使魔，使魔攻擊敵人都是用爪子，而我們的綠蝙蝠都只是用翅膀攻擊而已……。UCC把他的使魔取名叫「火龍果」後，我的就改名叫「奇異果」，QQ糖的改成「情人果」，那時就剩下頑石點頭不肯改成跟「果」有關的名字。

【GP】UCC：改個什麼果吧！
QQ糖：頑石，你的寵物改名叫無花果如何？
我：不錯
【GP】頑石點頭：NO
【GP】UCC：哈哈
我：青蘋果好了
QQ糖：喂～配合點【GP】UCC：偷嚐禁果好了
我：好猛
【GP】UCC：我們是水果專賣店

頑石點頭至此不再發表意見，但是下次當我們再見他的寵物出場時，已經改名叫「大鵰」……。取名字是一個很好玩的感覺，看別人的名字也是一種樂趣，很多人封印回來的寵物都會取很好玩的名字，甚至把寵物當作招牌使用，讓寵物名字設成為自己的職業做活廣告的作用。

在東城門就可以看到都是滿滿為患的人潮和寵物招牌，這裡有修理工、防具&武器工、鑑定師和封完怪之後就抓來賣的封印師，他們都會用寵物來當招牌。賣寵的話就在上面打上價錢，修理工、防具&武器工或鑑定師的話就標示成一級免費、二級五十、三級一百等之類的字眼。頑石點頭之前曾封印了幾隻樹精和史萊姆給QQ糖賣，在一次戰鬥中，QQ糖讓招牌出來戰鬥後受傷，電腦公佈說：「這隻賣300的受傷了」，可想而知，我們一群人已經快笑死了=.=。甚至路上也有看到被取名為：垃圾、主人不要我等棄寵，活像流浪動物之家，不過擺寵出來有個需要注意的地方：當你的魅力不夠高的時候，寵物對你的忠誠度就會降低，這時候你就會看到一堆寵物在地圖上亂跑。有一次QQ糖賣樹精，我去慰問他的生意，旁邊正在賣寵的舞月光好心的說……

舞月光：你的寵亂跑不會很奇怪嗎？
QQ糖：沒辦法 忠誠度不夠高
舞月光：讓寵死太多次也會降低
QQ糖：這樣叫活動看版舞月光：^_^”

於是QQ糖的「這隻賣300」、「這隻賣400」還是到處亂跑。當時，她的情人果已經因為亂跑不見，而超過兩小時被電腦回收了……



▲寵物一覽表40.寵物屬性畫面，隨時注意寵物的狀態很重要

PK趣事一籮筐

UCC有一次經過一對玩家身邊，聽到他們的對話實在是很爆笑，看樣子是在PK之後的對話。

藍羽毛：跟我說對不起
紅羽毛：報欠
藍羽毛：不說喔？那再打一次靜默幾秒鐘……
紅羽毛：對勿起
藍羽毛：我不要聽你說對勿起 我要聽你說對不起

之後到底有沒有說「對不起」還是個謎，不過諸如此類因為PK後的談話都很好笑，大抵都是朋友間的PK。還有人說：我有把你們昨天欺負我的畫面存檔，當場讓她的朋友們冒冷汗。

遊戲裡面要和他人PK是要經過雙方同意的，並且開啓對戰功能才能展開PK。PK勝利後會提昇戰績，對於一些喜歡PK又可以上網登錄自己的戰績排行榜的玩家，隨時找到可以PK對手的人是幸福的。不過很多玩家愛PK也就算了，卻喜歡亂纏他人。有一次我下坑道去探險，旁邊經過一個猛洗畫面要PK的人，我不搭理他，他卻繼續騷擾人，最後甚至什麼沒用、肉腳之類的話都跑出來了，嘿嘿，還好我就是有關閉PK狀態的設定，不然玩遊戲玩到被K得很慘哪有意思？



▲一對一的PK畫面，結束可是成敗增減戰績

小刀小刀我最愛

我好不容易賺夠了錢，買了一把國民小刀陪我闖蕩，在帶QQ糖和頑石點頭就職時撿到一把斧頭給QQ糖，頑石點頭哭喪臉說他也要，而且封印師似乎用小刀較好，我就把我的一級小刀給了他。小刀攻擊力小但可以連發攻擊，而我已經升上2級，也想換隻2級武器用用，在TMI的解釋下，決定去向玩家買一把自製武器，不僅攻擊力、防禦都較高，而且也比較便宜。

TMI：你為什麼一定要買小刀？
我：我喜歡小刀。
TMI：小刀攻擊力又不高。
我：我不管！我一定要小刀！因為小刀帥氣！
TMI：小刀很少人賣……

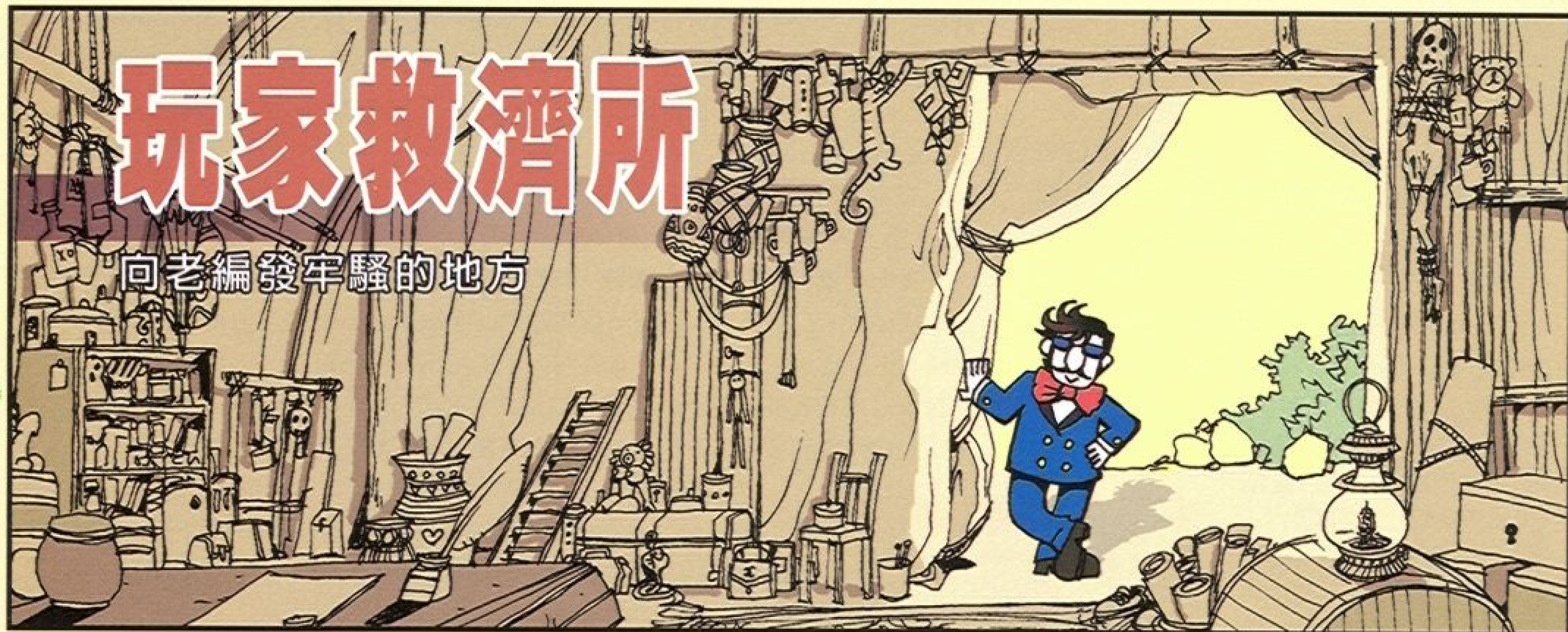
當然啦，在忍受了一段眼睛被洗畫面刺激之後，還是決定去武器店買現成的吧！沒想到還真的是難買啊，畢竟2級小刀還是不能提昇防禦力。已經有一些自製網站上公佈，某些玩家自製物品的公定價或市面上販售的價格範圍，可以讓自立生產的玩家要賣東西時有一個參考依據，非常方便。



▲永遠人聲鼎沸的東門口



▲到旅館2樓找洛可可旅行商人，他什麼都買哦



大獎隱藏候補，在此驗明正身！

Q 那個ㄍ獎項不是有候補ㄉ嗎??我ㄉEXP和S幣明明和”肉燥”一樣，為什麼候補ㄉ就寫他不是我??還是我是隱藏ㄉ候補(不會吧~隨便說ㄉ)？

我有刊出的是:

151期------密技開發室 ：

仙劍客棧~~~~~~范建翔

（這期我沒打筆名，我用真名:范建翔）

152期------密技開發室:

江湖本色~~~~~~黑魔術師

戰士評論學堂:

仙狐前傳~~~~~~范建翔

（臨時忘了打筆名.刊出時才知道）

魔王的洞窟:

尋秦記~~~~~~~黑魔術師

“黑魔術師”是我想了最近才想到的。所以才有些用筆名，有些用真名，如果你們原稿還在的話，應該查的到（請查身份證字號）!!如果是用筆名和真名混在一起有差嗎??（最近要模擬考.不過因為我軟世買很久了，也支持很久，所以臨時忘了）



嗯，經查証身份証字號的結果，以上文章都是你投稿的沒錯，因為之前在公佈The Honor Reward時，沒有將規則說得很清楚，針對你的Case，因為你加上這期所獲得經驗值與Ｓ幣，已到達得獎的標準，所以老編和尼爾斯、沙雷納與魔王等討論了半天，最後的結論是，既然都是你投稿的，雖然用不同的筆名，刊在不同的地方，都算你的了。原本，老編是希望王國提供的各項大獎，只針對在各種王國的專欄，如遊戲向上委員會、密技開發室、皇家畫室、與漫遊者的旅店投稿的讀者，魔王的洞窟則與王國有區別，是由魔王領軍未來計劃要成立暗黑軍團的，而且，將來還有魔王大獎要公布。不過，既然規則上只寫者經驗值累積超過120與S幣累積超過120，所以，國王獎與公主獎都是你的了！恭喜你！另外，還邀請你加入騎士（特約作家）的行列！之前因為筆名不同，沒有把你累計的經驗值與S幣正確公佈，為了怕其他有投稿的人覺得不公平，在此公布你的來信以彰公信。

另外，在此公布確定的規則，投稿時必須先確定筆名（筆名不能有職業名稱），確定後沒有特殊理由最好不要改名以彰公信，而且，投稿時要附上身份字號，避免因筆名雷同造成查証困難。另外，遊戲向上委員會獲得的經驗值，只限在遊戲向上委員會累積，其他專欄亦同，這是因為王國若只有騎士、賢者、畫家、勇者等職業而已，實在單調了一點，所以區分開來後，可以預留未來轉職的空間，如升級為勇者＋騎士可以轉職為吟遊詩人，勇者＋騎士可以轉職成王侯等等。與經驗值不同的是，在各專欄獲得的S幣，只要在同一筆名下，都可以累積（包括魔王的洞窟），因為，金錢不但萬能，而且是通行無阻的，未來，將會公布Ｓ幣兌換遊戲與遊戲周邊的辦法，請大家密切期待！！

玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

任何國民有關於國家施政的疑問、破解遊戲石盤的疑難雜症、各工坊或商店的生產或消費問題，甚至是發發牢騷或有莫名奇妙的要求，都歡迎光臨此地尋求救濟或解答，此救濟所為國王擔憂百姓疾苦而設，由老編主持，請諸位國民放心提出問題與請求，來信請寄：

救濟信箱：chief@swm.com.tw

來自子民與喵喵的請求，我們聽到了！

Q 親愛的安德烈斯國王，以後是否可以在我們最愛的石盤遺跡上標上期號呢？

●子民的請求

Q 為什麼不在封面上列出光碟和網路專欄的內容呢...那也是我購買雜誌的一個重要指標せ！ ●喵喵



當初是因為石盤是石頭組成的關係，灰灰的構圖與顏色，再加上任何彩色的圖形與文字，完稿後都不太好看，加上截稿日迫近，最後決定就白白灰灰的送印了，老編覺得是在很醜與難看中做一個痛苦的選擇，最後選擇了「難看」><，這期既然子民與喵喵都這樣建議，所以將光碟圖案重新設計，也在封面上列出光碟的重要內容了，希望大家能滿意。

防毒基本功－病毒資訊下載

Q 請問要如何更新掃毒軟體ㄉ病毒資訊ㄚ?我ㄉ掃毒軟體是Trend PC-cillin 98. ●藍斯洛



可到下面這個趨勢的官方網站下載最新的病毒碼，基本上都是自動執行檔，Copy到防毒軟體存在的目錄後（如C:\Program Files\Trend PC-cillin)，直接滑鼠雙擊執行即可。

http://www.trend.com.tw/endusers/downloads/downloads.htm

紅月若隱若現　可憐玩家受苦

Q 聖教士太可惡了，紅月倒了，使得我們玩家有苦不能宣，現在又想出來拐錢是吧！太可惡了，經營的爛透了，說要賠賞玩完，賠個屁ㄚ，至今仍無看到賠賞，是個大騙子，像這種公司不罵怎行呢？

●毒舌告白留



連線遊戲比單機遊戲更注重永續經營，因為連線遊戲除非玩家自己退出，否則是不能有Game Over的。然而，因為景氣不好且市場競爭激烈，體質不好的工坊，在敗下陣來後，能否能做到永續經營就是一個很大的問號了，不說紅月倒了，連「上帝」都會消失不見了！好消息是，最近紅月復活了，並開始接受舊玩家的資料認証，相關訊息，請至下面網址查閱：

http://www.redmoontw.com.tw/

話說軟體世界雜誌的優良傳統……

Q 12/25快到囉....，這次你們打算延期多久上市呢....?加油！別讓我們這群忠實讀者等太久唷^^||

●天蚩

Q 請別在保持優良傳統－延期。

●C.H



哈！ 什麼時候延期變成雜誌的優良傳統了(留汗…..)，老編在此為delay再度向諸位讀者致歉。雖然雜誌的製作過程有種種變數，但老編知道delay是不能有任何藉口理由。我們在跟時間賽跑，暫時無法超越，但漸漸趕上了，老編保証接下來一期會一期還早出，希望大家繼續支持下去，Sorry & Thanks!!

魔王的洞窟

魔王棲息的所在

可惡!!
又是一款爛遊戲!!

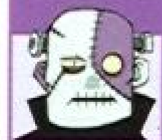
GAME OVER

被魔王踩爛的電腦.....



歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個20G跟20P，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com ，讓我們大家一起開罵吧。

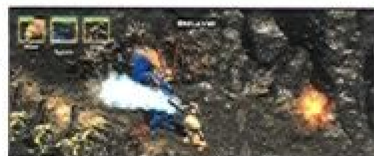
請大家依照下列格式開罵：
欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）
開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號



欠罵的對象：

暗黑破壞神

開罵者：暗黑戰士　微風



為何該罵的來龍去脈：

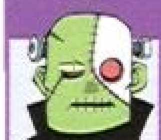
說起暗黑破壞神，不知有多少人為它瘋狂，不過還是欠罵。照理“正常”玩法被電腦修理是很正常的，可是我就是氣不過老是被電腦修理，所以只好請“修改大師”出來幫忙對付電腦，沒一回兒就把能力調到三千以上，放個冰風暴少說也有六至八百的攻擊力，有些魔法更高達上千，一般的敵人只要一發就可以解決掉，也不過二天就破了二次關了，可是面對最難的Hell等級時，我的惡夢來了。

因為之前感覺自己太強了，常常不小心就身陷敵陣就被“秒殺”，我的寵物（隨從）被殺就算了，連我也掛，還是“秒殺”.........=.=|||所以每次只要遇上那些被攻擊就會放出閃電的怪物時，我都會先逃再放一群九頭蛇怪來打，如果遇到不怕火的......就看我的冰風暴了！有一次差點沒氣死，遇到一隻打也打不死，用魔法也沒用，就連用傳送術想逃也沒用........=.=|||，眼看我的HP一直往下掉又用了很多回復的藥品....最後只好“開門”逃跑，等到回了城鎮後才知道?.........當機了......T.T|||



魔王的眉批：

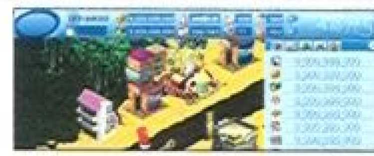
哈哈…當本魔王突然看到有人對diablo開罵，真是著實嚇了一跳，結果仔細看看，原來是對Hell級的抱怨啊，ㄏㄏㄏ…Hell級本來就已經說是“地獄”級了，一沒注意被秒殺是正常的情況啊……^^|||，想要像我在Hell中游刃有餘，就好好在磨練一下吧^^，賞20P、20G



欠罵的對象：

大富翁5＋Plus

開罵者：暗黑戰士　猜猜



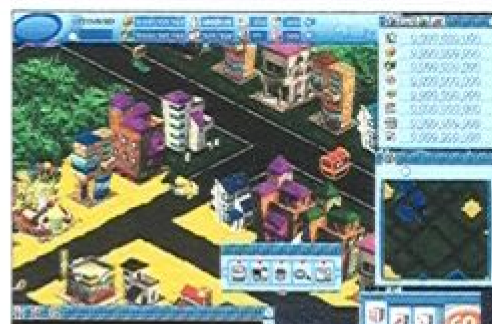
為何該罵的來龍去脈：

什麼？那個大富翁5又要Plus版，喔！別鬧了，難道「狂徒」不知道5代令人失望又想許譙嗎？還是都把玩家當成笨蛋，要再騙一次錢。大家期待已久的狂徒出品——「大富翁5」，令人滿心歡喜的買下後，又很果決的將它踹離開我的H.D.，搞什麼嘛！即時制的，只能不斷按著滑鼠選移動牌，這有啥好玩？而且又不可以像以前一樣，三五好友聚在一起，你一步、我一步、你害我、我害你，有一堆功能卻形同虛設，根本來不及玩，地沒搶到就幾乎輸定了，還有時間去上號子、看別人用什麼偷襲我嗎？所有所有的創意，都被狂徒自以為很棒的點子——「即時制」給淹沒了。現在又要出Plus資料片，可是對於玩家的失望卻一點改進也沒有，我們要的是「回合制」呀！哎．．大宇也愈來愈令人沒信心了。

魔王的眉批：

的確，該死的即時制讓大家喪失了遊玩的意願，這次的資料片雖然增加了許多方便的措施，來減少即時制所帶來的困擾，不過……八成玩起來還是會手忙腳亂，真是糟蹋了前4代的口碑，嗯，罵得不錯，賞30P、30G





欠罵的對象：

疑似抄襲的國產 GAME

開罵者：暗黑戰士　流。星。宇

為何該罵的來龍去脈：

中文遊戲本身早已墜入英文遊戲模式的深淵………戰鬥模式抄日本 FINAL FANTASY （3D TIME COMBAT），進行模式抄外國 DIABLO（所有物品掉在地板，物品有重量，行走模式）你們看看日本遊戲，毫不複製、敢於創新。FINAL FANTASY 為什麼會那麼成功？因為他們取於外人經驗，加上創新的概念與科技，讓它變成自已的，獨一無二的。

為什麼你們不行？？是不是你們不過用平常的眼光去選擇製作小組成員？概念，思想，點子。。。。。並不重要？？？你們太不懂得如何發掘人才了！現在我已經對任何新製成的遊戲不抱太大的希望。因為遊戲失去了原作的風格。程式師同樣沒有職業道德，遊戲情節才完成一半已經推出來了……Bugs 超多，遊戲結局＝迫使你買接下來的資料片。一個可以寫入 2CD 的遊戲……他們可以分成 4 CD 來賣，而當然價格也提高了………

魔王的眉批：

哈哈…看來又是個同道中人，對於國“慘”遊戲都已經相當失望，我們不是不願意玩，而是製作的水平實在是………，賞 20P 、20G 。

欠罵的對象：

武林群俠傳

開罵者：暗黑戰士　破壞人



為何該罵的來龍去脈：

請問製作人員，那一隻大鵰是向誰借的（是否楊過），為什麼我射到手抽筋就是射不死牠，測試人員到底有沒有自己先射過，再來是白痴的我方 NPC 人物，每一次戰鬥我方 NPC 人物都好像敢死隊，只會一直殺敵，自己血快完了也不會補，反觀敵人自己還會補一至二次的血，最後是自私自利的各大門派，找他們開武林大會，竟然推三阻四說有事不能參加，拜託，武林又不是我一個人的，最後我還是拼了老命完成，但是為了一隻大鵰，武林大會最後還是開不成，結局是各大門派被魔教所滅，由於以上三個因素，我玩到最後的結局是˜死˜的˜好˜慘

魔王的眉批：

ㄏㄏㄏ，楊過的大雕……ㄏㄏㄏ，自私自利，只要罵得好玩，罵得本魔王開心，本魔王這邊都會有賞 ^^ ，大家就盡力的罵吧^^，賞 20P 、20G 。



欠罵的對象：

新仙劍奇俠傳

開罵者：暗黑戰士　黑魔術師



為何該罵的來龍去脈：

新仙劍奇俠傳雖是片很好玩的 GAME ，有很多缺點啊。

第一：那就是當我打到桃花園時，由於製作公司大宇出了問題，當把靈兒帶去時，結果當機了。這是怎麼回事？？是沒有測試小組？？還是根本沒有啊？？不會吧！！枉費之前出了許多強作啊！！唉˜˜為什麼不能帶靈兒進去？？就算不行，也要想辦法在遊戲中告訴玩家，害我從頭到尾打了 3 小時都沒紀錄，突然當掉，又要從來，粉辛苦耶！！好在我對大宇還有許多好印象（如：軒轅劍…），否則……。

第二：想不到當機問題不止桃花園，竟然連試煉之洞都……發生上述問題。那就是不能帶靈兒進去！！大宇啊˜你是存心要氣死我，還是耗我打GAME的時間，我實在忍無可忍，快要發瘋了，打了一小時多結果當掉，又要從頭來，恨！恨！

第三：迷宮啊˜太過於冗長了，這是我玩 PC GAME 以來迷宮最複雜，往往會在裡面被卡關半小時以上，好在我是仙劍的死忠玩家，這樣還難不倒我！！

總之，就看在我是大宇和仙劍的死忠玩家面子上，就不計較了！！但我 2002 年所期待已久的仙劍奇俠傳 2 不要讓我失望啊，尤其是上述 1 、2 的缺點不要再出現，否則......就看我獅子大發威，把大宇痛毆、痛打、痛罵一頓！！

魔王的眉批：

又一個出現有大 BUG 的遊戲了，這個 BUG 還不是普通的小……^^|||，雖然事後的修正檔將這個BUG修正了，可是這只是“亡羊補牢”啊，真是該把測試人員抓起來，好好地打一頓屁股，賞 20P 、20G

欠罵的對象：

智冠的第七封印

開罵者：暗黑戰士　倫家



為何該罵的來龍去脈：

話說某天倫家上網閒逛，竟然發現了一塊究極石盤《第七封印》，哇靠！！這簡直就是石盤中的帝王嘛！！太棒了，經過倫家拼命上網找《第七封印》的資料時，倫家知道了《第七封印》在 E3 展中大放異彩，是智冠進軍國際的武器...可是在倫家爽上天時，經由製作小組釋放出的消息又讓倫家從天空摔成西巴爛，就是智冠經由 2 年多的投資《第七封印》已經不滿長期帶來的虧損，決定趕鴨子上架，最近就推出，X 你的，遊戲最怕的就是趕，這樣出來的遊戲能玩嗎？據製作小組透露...媲美太十的劇情˜刪，只剩 1/3 不到.媲美太十的 3DCG 動畫˜刪.媲美太十的召喚獸˜刪，只剩 3 隻不到...甚至更少.媲美太十的角色˜刪....哇咧 @%$&8 刪成這樣能玩嗎！！倫家盼了許久，終於在台灣盼到了這樣令人感動.熱血沸騰的大作，這樣就給他消失了...雖然說製作方說有可能出續集，但只是可能而已...而且第一集的內容將不盡完整....倫家最氣的是不能玩到完整的大作，可惡的智障，把第七還來.......QQ

魔王的眉批：

什麼……！？《第七封印》可能被趕鴨子上架，本魔王難得稍微對國內的這款遊戲提起點興趣，想要來玩玩看，結果竟然可能是一部完成度不高的作品，真是太讓我失望了，賞 20P 、20G 。（尼爾斯一腳把魔王踹開說：畏……不要亂說話，據我知道的消息，《第七封印》是在 2002 年 3 月份發售，真是的……只會散發不實的消息，不過……到時完成度有多少……天知道……汗 ^^|||）

預言之塔



角色扮演大預言

12月

遊戲名稱	售價	公司
新劍俠奇緣	599元	智冠科技
花神傳說	未定	智冠科技
神魔決	未定	智冠科技
最初幻想	未定	智冠科技
巫術8	未定	華義國際
三國趙雲傳	699元	第三波資訊
炎舞傳	未定	弘煜科技
時空俠影	未定	旭力亞
末日黎明 (End of Twilight)	未定	英特衛
柏德之門2中文版	未定	英特衛
龍鎗英雄傳	780元	會宇
霸王別姬	650元	新瑞獅
露卡的魔獸教室	未定	弘煜
反・三國志	未定	風雷時代

2002年1月

遊戲名稱	售價	公司
巴冷公主	599元	智冠
新蜀山劍俠外傳紫青劫	未定	智冠
星塵物語 (Arcturus)	未定	松崗
幻世錄2	未定	奧汀
超時空之翼	未定	旭力亞
咸蛋超人之戰略遊戲	未定	旭力亞
夢之國(Dream Country)	未定	旭力亞
西藏鎮魔曲	699元	新瑞獅
聖女之歌	未定	風雷
至高無上	599元	安峻

2002年2月

遊戲名稱	售價	公司
魔法幻想曲	未定	華義
奇蹟花園	未定	TGL
小李飛刀	未定	昱泉

2002年3月

遊戲名稱	售價	公司
第七封印	未定	智冠
小狐仙	未定	伊思麗
光明騎士	未定	會宇
冒險奇譚2	未定	會宇
陸小鳳之金鵬皇朝	未定	GAMEONE

動作冒險、運動、競速大預言

12月

遊戲名稱	售價	公司
哇靠轟炸雞	未定	華義
蜘蛛人 (Spider Man)	900元	松崗
急速四驅車 (Stung GP)	399元	松崗
重返德軍總部 (Return to Castle Wolfenstein)	1280元	松崗
風之翼 (Mega Race III)	未定	英特衛
怒海潛將 (Aquanox)	未定	英特衛
越野競技場	未定	會宇
聖誕任務2	未定	數位玩具

1月

遊戲名稱	售價	公司
精兵悍將之諜海殺機 (Rogue Spear: Black Thron)	990元	松崗
異形2 (Aliens vs Predator 2)	未定	松崗
閃電風暴	未定	TGL
雙面撒旦	未定	大宇
情聖遊俠－卡沙諾瓦 (Casanova)	未定	英特衛
星際大戰 ： 決戰星球	未定	美商藝電
榮譽勳章：反攻諾曼第 (Medal of Honor Allied Assault)	未定	美商藝電
魔劍邪神2 (Soul Reaver 2)	未定	英寶格

2月

遊戲名稱	售價	公司
超神Z	未定	旭力亞
終極動員令之叛國者 (C&C ： Renegade)	未定	美商藝電
席德邁爾之模擬高爾夫 (Sid Meiers Sim Golf)	未定	美商藝電
4x4 黃金越野賽2	未定	光譜

策略、戰略大預言

12月

遊戲名稱	售價	公司
特勤機甲隊 4	未定	華義
魔幻騎士	未定	大宇
王牌威龍資料片(Desperados expansion disk)	未定	英寶格

1月

遊戲名稱	售價	公司
三國群英傳 3	699 元	奧汀
決戰星球（R.I.M.）	未定	英特衛
魔武爭鋒	未定	大宇
指極星	未定	大宇
善與惡之神獸島	790 元	美商藝電

2月

遊戲名稱	售價	公司
傲世蒼龍趙雲傳	未定	捷友
帝國企業（Monopoly Tycoon）	未定	英寶格

3月

遊戲名稱	售價	公司
商業帝國	未定	光譜
帝國新世紀（Anno 1503）	未定	美商藝電
銀河霸主 3（Moo3）	未定	英寶格

經營、模擬、養成大預言

12月

遊戲名稱	售價	公司
模擬百貨	未定	智冠
迷之寵物	未定	智冠
戀戀情深	599 元	藍海豚
B17 飛行堡壘（B-17 FlyingFortress）	790 元	光譜
模擬樂園 2002（RollerCoasterTycoon）	600 元	光譜
卡曼契 4（Comanche4）	未定	華彩

1月

遊戲名稱	售價	公司
餅乾夢工坊（Cookey Shop）	650 元	松崗
台北咖啡通	未定	明日
H 神探	未定	伊思麗
太閤立志傳中文版	未定	台灣光榮

2月

遊戲名稱	售價	公司
釣魚王	未定	旭力亞
ㄇㄝ組派派對	未定	明日
女生宿舍	未定	伊思麗

即時戰略大預言

12月

遊戲名稱	售價	公司
世紀爭霸（Empire Earth）	1350 元	松崗
亂世霸主	780 元	會宇

1月

遊戲名稱	售價	公司
三國星海風雲 2	未定	優邦
聖女之歌	未定	風雷
大敵當前（S.W.I.N.E.）	未定	英特衛
危城之戰	未定	大宇
裝甲騎兵－不朽功勳	699 元	大宇
決戰江戶	890 元	大宇

3月

遊戲名稱	售價	公司
殺無赦 3（Myth 3）	890 元	大宇

益智大預言

12月

遊戲名稱	售價	公司
十六張麻將寫真館	299 元	智冠
大富翁世界之旅 2	299 元	宇峻
遊戲輕鬆打 2	299 元	藍海豚
至尊麻將 3	550 元	大宇
大富翁 5 PLUS－忍太郎之奪寶奇謀	未定	大宇
天使演唱會	未定	大宇
夢幻派對島	未定	GAMEONE

1月

遊戲名稱	售價	公司
富甲天下 3	799 元	光譜
魔法大富翁	未定	數位玩具
挖挖特工隊（Dig Dug）	399 元	英特衛
皇城爭霸	399 元	安峻

2月

遊戲名稱	售價	公司
麻將教師	未定	光譜
網路三國牌	未定	大宇
花錢萬萬歲	未定	新瑞獅
3D 小精靈 2（Ms. Pac-man）	未定	英寶格
絕色影音系列二魔鬼女教官	399 元	伊思麗
夢幻麻將館四：麻雀傳說	未定	伊思麗

多人線上遊戲大預言

12月

遊戲名稱	售價	公司
馬場 ONLINE	未定	GAMEONE
聖法門	未定	安峻

1月

遊戲名稱	售價	公司
金庸群俠傳決戰光明頂	未定	中華網龍
古龍群俠傳	未定	GAMEONE
法哈拉奧汀聖殿	未定	安峻
EQ：黯影女神（EQ：Shadow of Luclin）	未定	英特衛

2月

遊戲名稱	售價	公司
洛克人	未定	安峻



Athlon XP 的最佳選擇－

VIA KT-266A 主機板



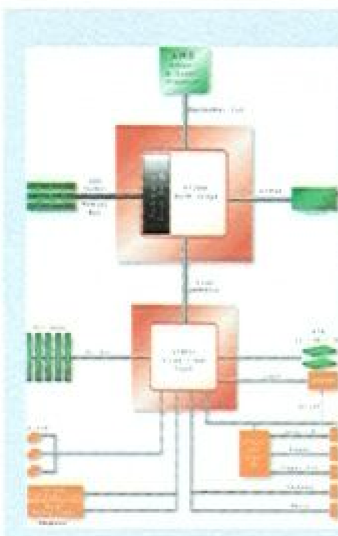
●作者－米蟲

威盛的秘密武器

隨著DDR-SDRAM的逐漸普遍，台灣三大系統晶片設計商紛紛推出了支援DDR-SDRAM的系統晶片組。由於最早推出的威盛KT-266在效能上的表現不如預期，使得守在一旁的矽統有了推出SIS-735的最佳時機。SIS-735的表現實在相當耀眼，給威盛帶來不小的威脅。當然威盛也不是省油的燈，在相當快的時間裡，推出了修正版的KT-266A，與前身KT-266並無多大差別。新版本最大的差別在於威盛重新修改了造成效能不彰的記憶體架構，使的整體表現提升不少。



晶片不在延續之前的編號方式，直接印上KT-266A。



KT-266A與KT-266架構相同，由南北橋晶片組成，南北橋晶片間使用威盛獨家的V-Link速度高達266MB/Sec。

測試軟體

本次使用兩套軟體作測試，SiSoftware Sandra Professional 2001取CPU效能測試中的兩項數據：CPU執行數據(ALU)與浮點數測試數據(FPU)，另外再取多媒體效能測試中的兩數據：整數數據(Integer aEMMX/aSSE)與浮點數數據(Floating-Point aSSE)。第二套為遊戲效能測試軟體3DMARK2001測試DirectX8.0下的遊戲表現。

測試環境	
CPU型號	Athlon XP 1600+
DDR-SDRAM	創見 256MB 266MHz
顯示卡	麗台 Winfast MX 32MB
硬碟	Maxtor 4W040H3 40GB 5400rpm ATA-66
作業系統	WindowsME中文版 DirectX8.1a
驅動程式	VIA 4in1 4.35V、Detonator 23.11、Sound Disable

CPU 的新選擇 AthlonXP

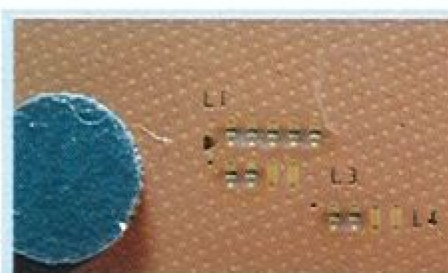
由於 Intel 的 P4 已將 CPU 時脈推向 2GHz，使得 AMD 的 Athlon 居於劣勢，礙於舊的 Thunderbird 核心因為消耗功率過高，要提升時脈已不太可能，於是 AMD 推出新一代的 Palomino 核心。為了與舊有的 CPU 作區隔，AMD 將新的 CPU 命名為 Athlon XP，這樣的命名可不是為了搭 Windows XP 的順風車，XP 代表的是 extended performance 也就是更高的效能。另外新的 CPU 不再標示實際的工作時脈，改以相對效能值，畢竟一般消費者仍然認為時脈高＝效能高。Palomino 核心可降低約 20% 的耗電量，內建 Intel 的 SEE 指令與溫度監控線路，並增強了 L1、L2 快取記憶體的功能，這些新的設計使得新核心的效能依舊相當亮麗，並不遜於 P4 系列。



這是一顆 Athlon XP1600+，可以看到核心晶片上印上的是 1600，但是其實際時脈只有 1.4GHz。



新的 AthlonXP 改採 OPGA 塑膠封裝技術，重量與成本都減輕了，更重要的是散熱效果較佳，核心晶片也比舊 CPU 來的小一



超頻玩家關心的 L1 橋接點，這次 AMD 將此切的相當徹底，深度相當的深，但是網路上還是有連接的方法，而且一點都不難。

華碩 A7V266-E －延續之版本並無大變革



與華碩官方網站一樣，這次 A7V266-E 的包裝，突破了以往華碩單調的設計，改以色彩鮮明活潑的設計，相當吸引消費者的目光。延續以往 Socket A 系列主機板的設計，並無大改革。與之前一樣內建了 AGP PRO 與 ACR 的插槽，PCI 插槽數有五個，並內建了 C-Media CMI8738 的音效晶片與 Promise 的 IDE 控制晶片。使用者可以藉由主機板上的 DIP Switch 來設定 CPU，當然也可以藉由華碩專利的 Jumper Free 技術對 CPU 進行微調。支援新的 Athlon XP，可以藉由主機板讀取 CPU 傳回的溫度。在測試時筆者發現，原本設定 133MHz*10.5，但在測試軟體卻顯示 1.41GHz，可見前端匯流排被小幅度提高了，相信華碩對於其主機板的穩定性有一定的信心。效能上的表現，並不是十分突出，但是仍有中上的表現，要注意的是華碩將四個 IDE 插槽位置集中在一起，相關位置需清楚，藍色為第一個插槽，華碩在說明書上的位置標示錯誤，安裝時需特別注意。

華碩 ASUS A7V266-E	
CPU 設定	DIP 、BIOS
外頻範圍	100/33-227/57
倍頻範圍	5X-14X
核心電壓	1.675V-1.850V



內建的 CMI8738 音效晶片，支援了六聲道，不但提供使用者極佳的音效功能，也替使用者省了一筆費用。



將四個 IDE 插槽集中，辨識不易，加上說明書標示錯誤，可說是唯一的小缺失。

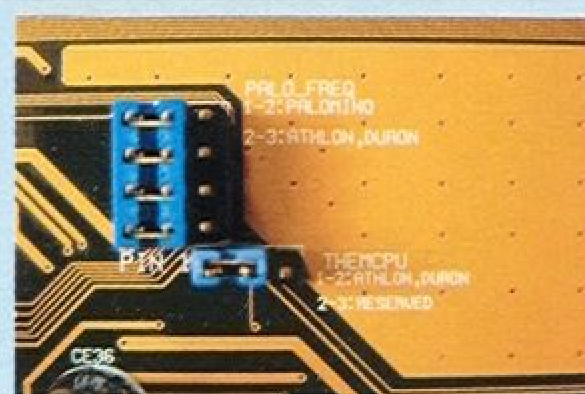
測試數據	
Dhrystone ALU	3872MIPS
Whetstone FPU	1939MFLOPS
Integer aEMMX/aSSE	7672it/s
Floating-Point aSSE	8836it/s
3DMark Result	2626



內建的 Promise PDC20265R IDE 控制晶片，支援兩個 ATA-100 IDE 插槽與 RAID 0、1 功能。



北橋晶片上使用風扇，以增加穩定度，畢竟該主機板平時就是以 134.4MHz 的外頻在運作。



使用新的 Athlon XP 時需記的將 JUMPER 設定為 Palomino，以獲得較佳的效能與 XP 新增的溫度監控功能。

技嘉 GA-7VTXH －穩定為主的設計

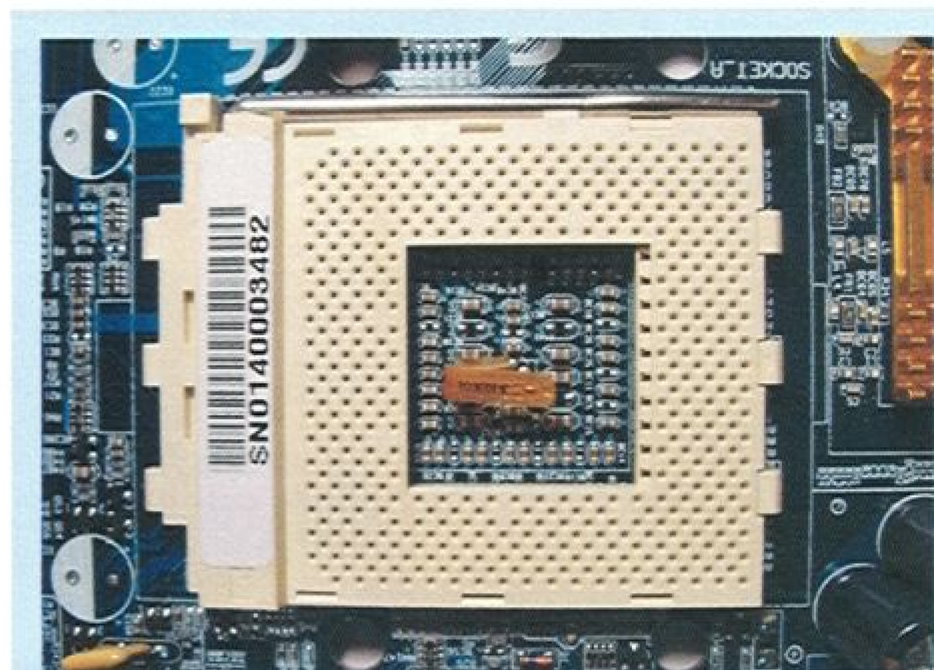


承襲以往的技嘉風格，以穩定為第一考量，包裝與其他三者相比遜色不少。以技嘉一貫的包裝，主機板整合了大部分使用者需要的功能，內建Creative CT-5880與AC97'的音效控制晶片，並內建了俗稱螃蟹卡的網路晶片Realtek RTL8100L。擁有AGP插槽一個、五個PCI插槽，並未內建CNR或是ACR，這樣可以節省成本，加上會選擇使用的使用者較少，所以並不影響。本主機板一樣具備技嘉多項讓人讚賞的功能，例如DualBIOS、線上更新BISO的@BIOS...，本次更大手筆的附上了大名鼎鼎的防毒軟體Norton AntiVirus與個人防火牆Norton Personal Firewall，這兩套軟體可都是完整版，而且這兩套軟體可是不便宜的。在CPU的設定方面可以藉由DIP Switch來設定倍頻，並可利用BIOS來調整外頻與核心電壓，技嘉一向以穩定為主，所以能設定的彈性較小。

技嘉 GA-7VTXH	
CPU設定	DIP、BIOS
外頻範圍	100-163
倍頻範圍	5X-12.5X
核心電壓	最高1.92V



與創新未來PCI-128同等級的音效晶片CT-5880，提供了四聲道的輸出表現。



改以較佳的方式偵測CPU溫度，可以接觸到CPU底部可以正確的得知CPU溫度。新的Athlon XP可能就用不到了，XP可以藉由內建線路傳回CPU溫度。

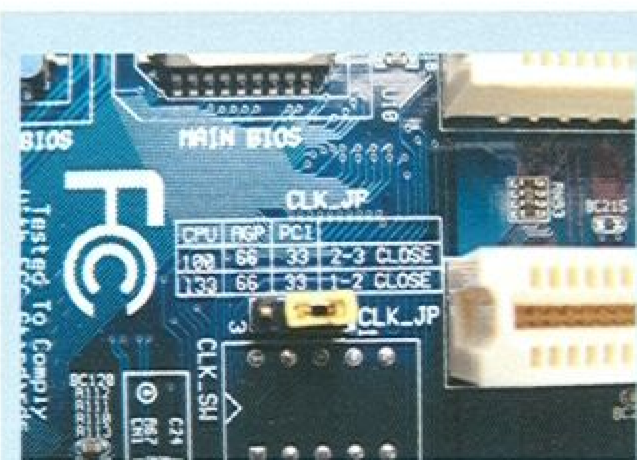
測試數據	
Dhrystone ALU	3806MIPS
Whetstone FPU	1926MFLOPS
Integer aEMMX/aSSE	7612it/s
Floating-Point aSSE	8771it/s
3DMark Result	2688



多數網路卡所使用的RTL8100L，上面印了一隻螃蟹，所以有所謂的螃蟹卡稱號。



技嘉專利的DualBIOS技術，可以有效的防止更新BIOS錯誤，與病毒的攻擊。



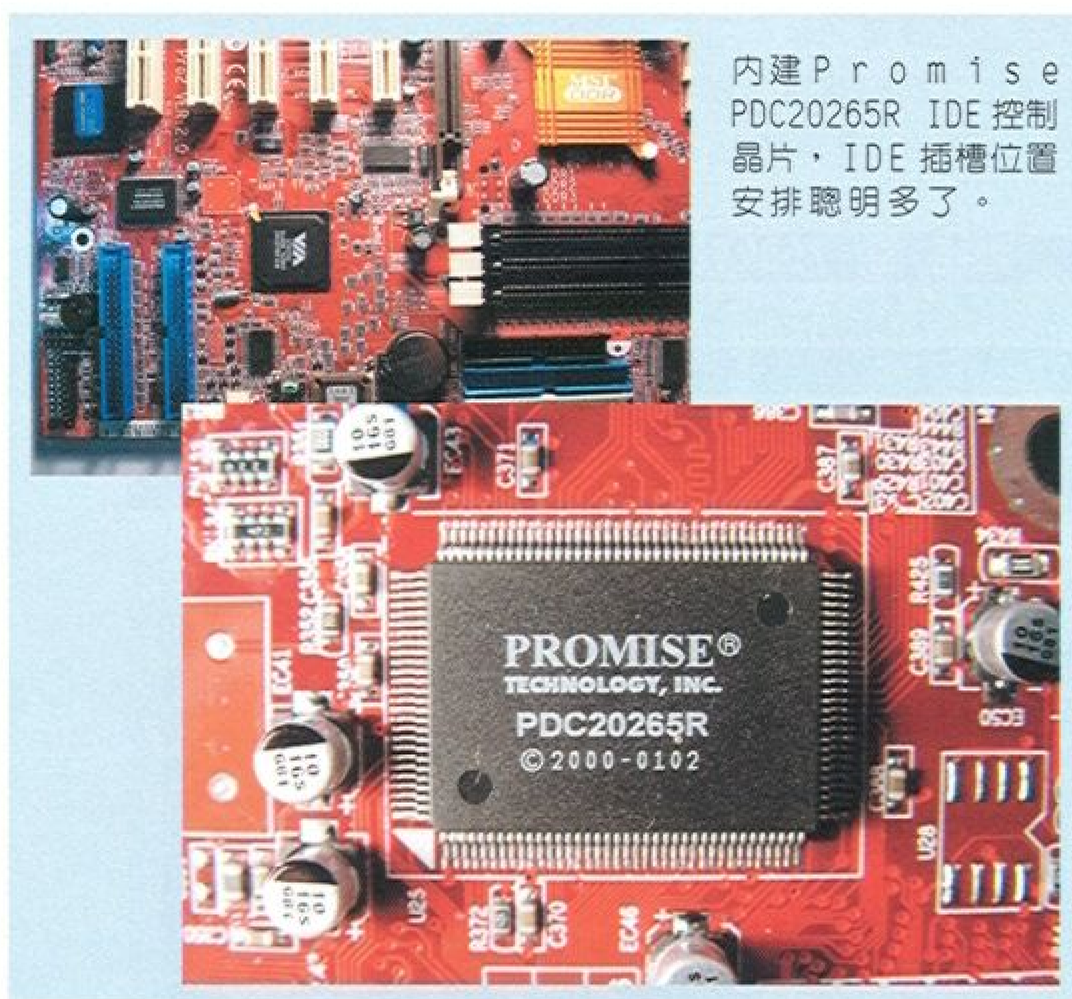
需依照CPU支援的外頻來設定使用100MHz或是133MHz。

微星 MSI-KT266 Pro2－走在時代尖端的產品



外包裝設計相當的搶眼，本產品以功能掛帥，具有相當多的新科技，內建NEC的USB控制晶片支援USB 2.0，微星超炫功能SmartKey，開啓該功能時，使用電腦前需插入SmartKey才可以進入，替你保護了電腦內重要的資料。另外內建了與華碩A7V266-E一樣的IDE控制晶片，支援四個ATA-100 IDE插槽與RAID 0、1的功能。但是說也奇怪內建了那麼多新的功能卻未內建較佳的音效晶片，只能使用AC' 97 Codec，是較為可惜的地方。但是具有一個CNR插槽可供使用者使用。設定CPU時直接由BIOS設定，不用設定JUMPER或是DIP Switch。但是設定的自由度相當小，較無法吸引超頻的玩家購買。BIOS設定的項目相當多，可以細部設定相關細節，以獲得較佳的效能。廠商不惜成本的附贈許多超值配件，一個四埠USB插槽的檔板與兩個USB插槽外加D-Bracket功能的檔版，軟體方面除了微星自行開發的多項工具外，還附贈了PC-Cillin2000這套由國人研發的防毒軟體。

微星 MSI-KT266 Pro2	
CPU設定	BIOS
外頻範圍	100-164
倍頻範圍	無法設定
核心電壓	最高1.850V



內建Promise PDC20265R IDE控制晶片，IDE插槽位置安排聰明多了。



附贈的USB檔版，在檔板上的D-Bracket功能，電腦出什麼問題一目了然。

測試數據	
Dhrystone ALU	3856MIPS
Whetstone FPU	1930MFLOPS
Integer aEMMX/aSSE	7631it/s
Floating-Point aSSE	8792it/s
3DMark Result	2613



NEC的USB控制晶片，支援USB2.0，不但承襲了PnP與熱抽插功能，更將速度大舉提升至480MB/sec，另外還向下相容，舊的USB產品一樣可以使用。



SmartKey套件，包含USB延長線與SmartKey。



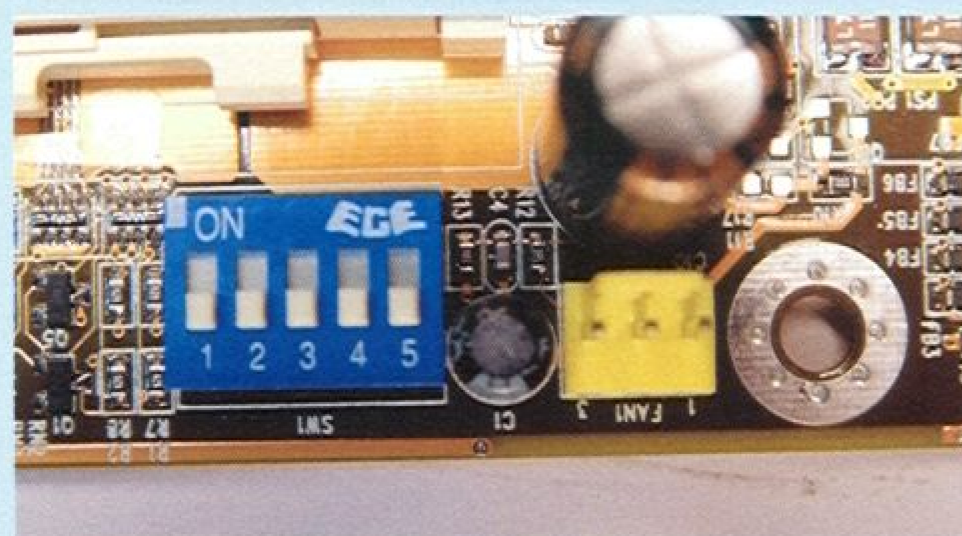
除了外接的D-Bracket功能外，主機板上依舊保留D-LED的功能。

偉格 SL-75DRV2 －效能與功能兼具的產品

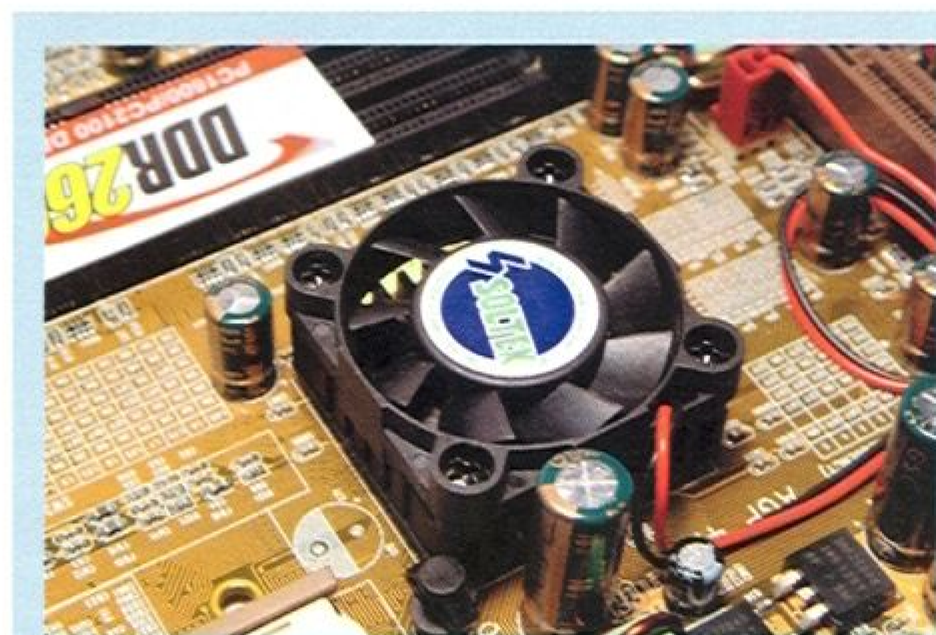
光看外包裝就展現出不凡的氣勢，採用AGP Pro插槽並內建CNR插槽與五個PCI插槽。在北橋晶片上加上了相當大的風扇，以增加穩定度。可以由主機板上的三組DIP Switch來設定外頻、倍頻、核心電壓，藉由此三組就可以相當完整的設定CPU，提供的選擇相當多，設定彈性大。更別說是還內建了專利的紅色風暴超頻技術。另外內建了智慧型CPU防護盾，像本次筆者一不小心忘了插上CPU風扇電源線，該功能就第一時間的關閉電源，替筆者省了不少錢。本主機板與華碩一樣對前端匯流排進行小幅度的超頻，約為134.4MHz，所以原本1.4GHz的CPU會以1.41GHz的時脈來跑。測試的結果相當的耀眼，成績都是名列前矛。可說是一塊不可多得的好主機板，不論效能或是穩定度都能兼具，硬要說缺點的話我想大概是只內建了AC'97音效功能。



偉格 SL-75DRV2	
CPU設定	DIP、BIOS
外頻範圍	100-150
倍頻範圍	5.5X-14X
核心電壓	1.150V-1.850V



可以利用三組DIP Switch設定CPU，風扇電源需使用CPU插槽旁的這個，要不然可是開不了機的。



北橋晶片上，加上了大風扇，可以有效的增加穩定度與超頻的範圍。

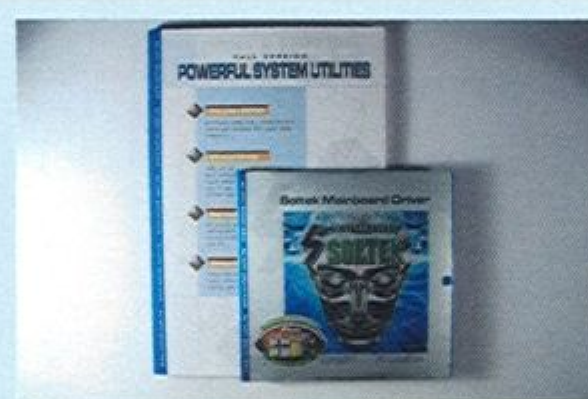
測試數據	
Dhrystone ALU	3877MIPS
Whetstone FPU	1941MFLOPS
Integer aEMMX/aSSE	7669it/s
Floating-Point aSSE	8834it/s
3DMark Result	2703



附贈了一組外接的感熱電阻，可以偵測出黏貼處的溫度。



BIOS中包含獨家的紅色風暴超頻技術，可以設定外頻、倍頻、核心電壓…等，功能強大，超頻的好幫手。



附贈了PC-cillin 2000、Virtual Drive、PartitionMagic 6.0、Drive Image 4.0等軟體，不但附上光碟還附贈了一本解說詳細的說明書，但是是英文的。

動力回饋搖桿 2

Microsoft

●作者 -RICHARD.歐

微軟最新推出的SideWinder Force Feedback 2（動力回饋搖桿2），正準備徹底改革遊戲當中的力回饋逼真程度。功能強大的軟體，搭配8 個可規劃的按鈕，加上一個八個方向的準星帽，讓你可規劃16 種功能設定。內建電源供應及最佳化的飛行搖桿傳動軸，提供更輕、更快的力回饋，讓你感受每個微小的震動，大大提高逼真程度及遊戲快感。想體驗勝利的感覺嗎？動力回饋搖桿 2 是你傲世群雄的最佳選擇！











搖桿上的準星帽以及按鈕



利用USB埠與電腦連接



外接電源插孔



搖桿機體上的節流閥與按鈕



搖桿力回饋設定



可自行設定按鈕功能

動力回饋搖桿2的網頁資料

產品特色

1．改良的節流閥：提供更真實的遊戲感受。
2．用您的指尖即可控制：利用準星帽和2 個按鈕即可規劃16 種功能。
3．方向舵的控制：Sidewinder 首創利用旋轉的方式控制方向舵，讓您的飛行動作更簡單、更靈活　。
4．100 種以上的力回饋方式：內建16-bit　25MHz 處理器提供了100 種以上逼真的力回饋的同時，徹底加強提供精準度及精密的控制。



2002春節
電腦特展暨多媒體展

2/6-10 (9:00~17:00) 台北世貿中心

TAIPEI GAME SHOW





全省巡迴展第一站

- **勁爆炫酷的 Taipei Game Show**
  (集合國內知名遊戲大廠，號召全國電玩遊戲高手！)
- **電玩主題館、逛也逛不完**
  (最新遊戲搶先曝光，最炫贈品免費來拿！)
- **勁飆超低價、 P4 新世代**
  (各式新型電腦、 NOTEBOOK 、 PDA 等，新春回饋超低價、汰舊換新好機會！)
- **零距離的 e-learning 、無負擔的電子書包**
  (學習新指標:快速、輕鬆得智慧！)
- **線上漫畫圖書館**
  (漫畫無國界、新鮮馬上看、港日漫畫即時 view！)
- **無線寬頻、無線遊戲**
  (飆到哪兒玩到哪，就給閒不下來的你！)
- **親子歡樂園、一同來上網**
  (凱蒂貓、企鵝家族、天線寶寶、草莓姊姊、水果奶奶....等你一起來學電腦哦！)
- **極速寬頻、迅速連網**
  (超低價、高速率的 ADSL 等你來逛飆猛上！)
- **創意鮮活館、開拓新視野**
  (最鮮、最炫、最新穎的技術，通通在這裡，等你來發掘！)



2002中區春季電腦大展
3/8-11 於台中世貿中心

2002南區春季電腦大展
4/4-8 於高雄世貿中心

指導單位
經濟部工業局、軟體工業五年發展推動計畫

主辦單位
台北市電腦商業同業公會

協辦單位
HiNet 、 7-11 、中國信託、巴哈姆特電玩資訊站、康軒文教事業、電玩快打 GameGX.com

2002春節

電腦特展暨多媒體展

新體驗、新感動、新氣象、新希望全都在

2002 TAIPEI GAME SHOW

勁爆**台北多媒體展**，燃燒你的戰鬥細胞、用盡你的電玩能量，
拿起滑鼠、握緊搖桿、榮登極樂；過關斬將、得勝天國！

台灣最大、最炫、最猛的電玩展**Taipei Game Show**，
集合國內知名遊戲廠商、陪你廝殺遊戲禁地、暢行3D超炫虛擬實境，
你一定不能錯過這場超年度、超舞台的電玩盛會！

中南部展出時間

2002中區春季電腦大展 3/8-11 於台中世貿中心　**2002南區春季電腦大展** 4/4-8 於高雄世貿中心



軟體世界 讀者可享免費參觀

請沿線剪下免費兌換券

免費參觀券

2002春節

電腦特展暨多媒體展

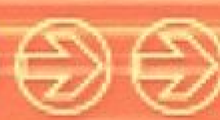
COMPUTER EDUTAINMENT & MULTMEDIA SHOW

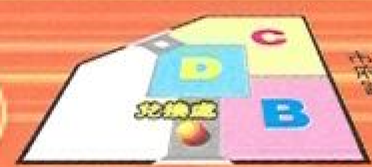
2/6-10 (9:00~17:00) 台北世貿中心



- **勁爆炫酷的 Taipei Game Show**
  （集合國內知名遊戲大廠，號召全國電玩遊戲高手！）
- **電玩主題館．逛也逛不完**
  （最新遊戲搶先曝光，最炫贈品免費來拿！）
- **勁飆超低價． P4 新世代**
  （各式新型電腦、 NOTEBOOK 、 PDA 等，新春回饋超低價、汰舊換新好機會！）
- **零距離的 e-learning ．無負擔的電子書包**
  （學習新指標：快速、輕鬆得智慧！）
- **線上漫畫圖書館**
  （漫畫無國界、新鮮馬上看、港日漫畫即時 view！）
- **無線寬頻．無線遊戲**
  （飆到哪兒玩到哪，就給閒不下來的你！）
- **超低價、高速率的 ADSL 等你來狂飆猛上！**







▶ 憑此券於展出期間可兌換入場識別證，一人限換一張，此票券價值 150 元，為非賣品不得販售且不能折換現金，一經發現則依法嚴辦

指導單位
經濟部工業局、軟體工業五年發展推動計畫

主辦單位
台北市電腦商業同業公會

協辦單位
HiNet 、 7-11 、中國信託

武林群俠傳 完全攻略本



編號：3102 售價：250元

內容概述

- 技　　藝—技藝相關事件敘述、技藝指南、技藝書清單等說明列表
- 朋　　友—可結交朋友清單、朋友送禮清單等說明列表
- 先期攻略—年月大事紀、提昇悟性方法、戀愛大全、養育寵物等說明列表
- 武器裝備—武器、護具、特殊道具等說明
- 煉製丹藥—丹藥清單等說明列表
- 附　　錄—武林群俠傳相關訊息報導、拼圖解答等

熾炎傳說 完全攻略本



編號：3100 售價：250元

內容概述

- 隨書附贈新支線劇情
- 作戰簡報—內容敘述人物介紹、世界介紹、戰前準備及升級資料等基本簡報
- 前進戰場—內容概括30關卡之重要事項並搭配全場景地圖標示敵方出現位置
- 戰略物資—前方需要後方資源介紹各武器、裝備、道具之詳細圖表
- 附　　錄—支線劇情說明及作者玩後感想

三國群英傳II 完全教戰之書



編號：3091 售價：199元

內容概述

- 遊戲時程：詳敘各個時期之內政、戰役及各武將之屬性表等。
- 經營策略：解說開發、自治、物品的分配及兵種策略等。
- 作戰技巧：傳授戰鬥、完全殲滅、軍師技運用、作戰的優劣勢。
- 附　　錄：物品、武將技之說明、兵種相剋關係表等。

新蜀山劍俠傳 攻略手札



編號：3090 售價：199元

內容概述

- 機關陣法：分解各機關陣法之奧理及破解法
- 法寶總覽：細分各個法寶之攻擊、輔助、防禦、回復之屬性。
- 攻略手記：圖文並茂，詳細分解闖關心得及注意事項。
- 場景地圖：呈現新蜀山之各個擬真場景及各寶物出土所在位置。

仙狐奇緣 完全攻略本



編號：3089 售價：250元

內容概述

- 完整詳細的劇情攻略。
- 記載寶物、隱藏道具、隱藏關卡的所在位置。
- 仙狐奇緣奇聞秘史大公開。
- 操生控死無敵秘技、主題曲之剪影欣賞、詩集精選欣賞。

精彩出集、值得收藏

引爆今冬最炫的傳說

魔力寶貝 完全征服寶典

大宇全球官方授權的超詳細機密資料！魔力高手的超詳盡遊戲心得！還有完整版的魔力寶貝遊戲光碟，讓新手深入瞭解遊戲，老手徹底破解遊戲！

12月中在全省各大超商、書局及電腦門市同步上市！



定價299元

電腦玩家
100 臺北市愛國東路100號
TEL: 0800-020-299

ENIX CORPORATION
JoyPark 大宇全球網路科技公司
www.joypark.com.tw

龍狼伝

破凰之路

The Legend of Dragon's Son.

使命創造命運

三國新章

The Legend of Dragon's Son.

三國英雄並肩作戰

關羽的剛強、張飛的勇猛、趙雲的威勢讓你一次體驗！

ＶＲ絕招互動戰鬥

一招一式宛如街頭格鬥般
有不同的對戰反應！

展現武將兵器特性

武將隨著所持兵器擁有
不同的攻擊防禦屬性！

謀士貢獻陣形知識

八門金鎖陣、一字長蛇陣、青龍九鼎陣....
多種陣形靈活變化才能致勝！

擬真畫面令人感動

3D pre-render畫面，皆作過再一次的
2D加工繪製，更加入火焰、落葉、
微塵等動態因子！

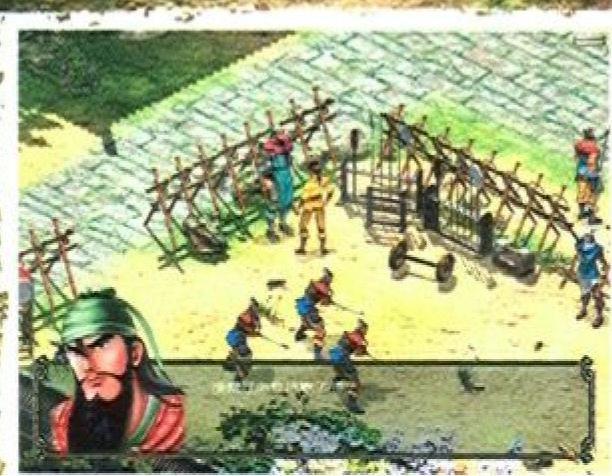
出版發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

研發製作 智冠科技・謎像視覺工作室

『天命』之相與『破凰』之相的宿命之爭即將展開，歷史已逐漸脫軌，航向一個偏離的未來！







穿越時空二千年 席捲天地真龍子—

日本講談社授權，暢銷漫畫—龍狼傳改編，

滿足你與三國英雄們並肩沙場的願望，

讓你以現代人身份參與亂世各大戰役！

化身龍之軍師

智鬥司馬仲達

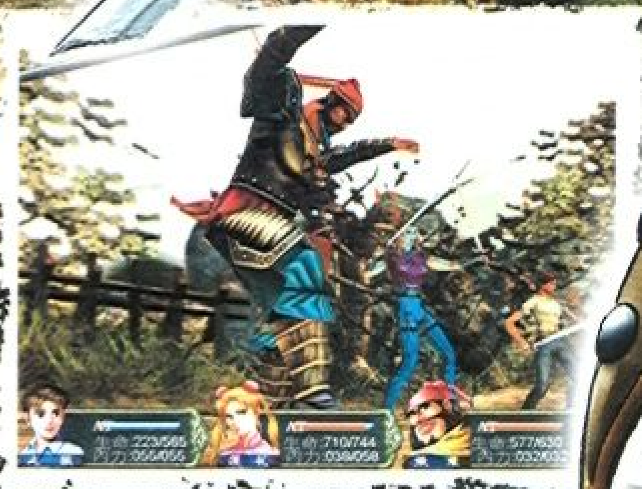
新野城戰虎痴許褚

長阪坡抗曹操雄師

一個從現代回到過去的國中生

一部重新改造三國歷史的RPG

原畫 山原義人老師

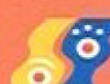


軟玉溫香抱滿懷
今夜邀你來打牌
正宗十六張麻將
柔情蜜意攻全台

嗯～陪人宗打牌，好嗎？‥‥

十六張 麻將寫真館


軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW


詮積資訊有限公司
Change Entertainment Co., Ltd.


大野狼工作室
Big Wolf studio



正港台灣十六張麻將原味重現！

超強人工智慧，挑戰八位嬌豔欲滴的美眉，跳升你的麻將功力！



令人心癢難搔的過關畫面！

打破傳統！以連續動畫讓眾家美眉動起來，
最終10秒的刺激H連打設計，讓你前仆後繼，為GAME賭性命。







Just For You !!

手腦並用，陶醉在鶯聲燕語裡！

隨時可以伸出怪叔叔之手碰觸螢幕上的美眉，與她們發生互動。



插花兼樂透，天天玩不夠！

創新插花設計，胡牌對中樂透大獎，美眉愛你獎不完哦！

一字一句我愛妳，美眉抱回家裡去！

運用無上技巧與愛的宣言，突破美眉們的心防，
誰能登上最愛排行榜，誰就是16張麻將之王！







二十魔法牌中秘，解開美女心中鬱

如何搞定那些有著高超牌技、聰明心性的美眉？怎麼樣使用
魔法牌達到你要的目的又可以順利贏牌呢？

HOT DOG HOT GO!

熱狗熱GO! 速食英雄

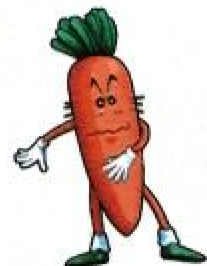
愛與勇氣大冒險




全球最好吃的RPG大富翁遊戲，
就在今年，
即將挑逗你的味覺、
流盡你的口水、
笑翻你的神經！

屬於肉腳英雄的同心圓～







卡片戰鬥緊張刺激 陷害偷襲各憑本領

數百種功用不同的卡片等你收集，可派出小偷、刺客、乞丐等通用卡偷襲敵人，再利用助攻、本命、助防等戰鬥卡打敗敵人！

大地圖耀眼亮麗 小場景鮮活有趣

以漫畫為主軸、食材為題目設計出一連串的故事場景，有電鍋做成的電鍋城、冰箱做成的冰島世界、蜜桃做成的摩摩村、還有最好吃的烤肉沙漠.....糟糕，口水流出來了！



棋格設計巧妙豐富 讓你逛到雙手發麻

遊樂場提供十餘種小遊戲、訓練所可讓玩家PK作戰、電影院招待欣賞短篇漫畫......






上網齊耍賤 老少都瘋狂

支援區域連線，開放網路對戰，可以通力合作打魔王，也能夠互相陷害求進步！



尋秦記

黃易

Searching The Emperor Ching.

黃易奇情武俠史無對證驚天代表作

獨步武俠世界的新世代旗手——黃易

讓千萬華人拍案驚艷的經典鉅作豪秦熱賣中！

歷史真相 瞠目結舌 ● 當未來戰士遇上戰國風雲，揭開始皇身世的千古之謎，看黃易與歷史對項少龍開的大玩笑！

風波情場 翻覆糾纏 ● 見證戰國情愛的多種樣貌，動人心驚艷重現原著精華。翻覆情場，你也可以和秦始皇的母親談戀愛！

鑄煉神兵 鋒芒攝目 ● 尋找稀世寶石、未完成的名匠刀劍遺作，打造鑄煉出勝過原著的絕世武器，再現神兵燦麗光芒！

3D決戰 視覺極限 ● 3D震撼展現原著驚天招式，在刀劍交鋒中，痛快解決所有恩怨情仇，戰鬥聲光威力大快人心！









笑看湧風起雲，探手地覆天翻；冷對刀光劍雨，陷身愛恨糾纏！





軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com http://智冠.TW

TCW 智冠科技・全彩狼工作室

尋秦官方網站：http://findching.gamefamily.com.tw

軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

亞洲博克創作有限公司

本年度劇情張力最足夠的浪漫傳奇　探討人性根本的戰略角色扮演詩篇

人生不能重來！正義只存一念之間！

意外的人生，讓善惡倒錯．．你能抗拒魔的誘惑，以智慧與戰技贏得最後勝利嗎？

神魔決

Identity Millennium

千年之約

Illustrator/德珍











- 多重路線帶來多種意料之外的結局
- 全3D人物、場景與戰棋式戰場環境
- 主角可以不同的世界觀完成一生使命
- 真拳實腳的攻擊與古老魔法奧義的施展
- 個性化的男女主角帶你探訪歐陸中世紀社會百態

黃易 尋秦記 寫真攻略設定集

一段不被承認的傳奇

一個不向歷史屈服的男人！

黃易奇情武俠史無對證驚天代表作

攻略書冊

- 角色简介
- 武功招式
- 地圖場景
- 劇情攻略
- 道具總覽
- 附錄

寫真書冊

- 各男女主角之CG
- 畫面總覽
- 原畫之手稿收藏
- Q版人物欣賞等

售價：250元

請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購
或遊戲快遞購物網站http://www.GameXpress.com.tw





智冠科技資訊展　參展行程表

1. 台南資訊月產品展　90.12.28 至 91.01.02　10:00-18:00
   報名截止日：12/19　（貝汝展覽中心）（A32.33.44.45）
2. 高雄資訊月產品展　91.01.11 至 91.01.16　09:00-17:00
   報名截止日：1/2　（台糖物流園區）（3f）
3. 春季電腦多媒體展　91.02.06 至 91.02.10　09:00-17:00
   報名截止日：1/20　（世貿一館）　（D224.236.225.235）
4. 中區春季電腦大展　91.03.08 至 91.03.11　09:00-17:00
   報名截止日：1/20　（台中世貿中心）
5. 高雄春季電腦大展　91.04.04 至 91.04.08　10:00-18:00
   報名截止日：1/20　（高雄世貿中心）

採時薪制、供營養午餐、表現認真者另有工作獎金

1. 意者請備履歷及生活照一張，寄至高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓新廣部
2. E-mail：cuh@unochina.com（主旨：應徵工讀生）
3. 電洽：(07)815-0988分機313或0915-012-097陳小姐



應徵處（請註明可參加之展期名稱/本公司將於展覽前安排集體面試）。

憑券到「智冠科技」可兌換 軟體世界 1本




換你出招



十年寒窗無人問

一畫成名天下知

你有著才華洋溢卻一直乏人問津嗎？
想邁向成功畫家之路卻遲遲無法踏出那第一步嗎？

智冠科技為促進與玩家之間的互動關係，並增加紙牌圖案之豐富和收藏性，特此舉辦特約插畫家徵選活動，不管你是不是中國魔法牌玩家你都可以來投稿「圖」謀一職唷！

活動辦法：

《一、徵稿類型》

1.一般插(漫)畫家：以手繪圖稿或電腦圖稿為主。
2.紙雕作家：以紙雕作品為主，再以相片圖稿參加徵選。
3.水墨畫家：以國畫、水墨畫為主，用以表現出濃厚中國風味。
4.剪紙：以中式剪紙風格創作，再以相片圖稿參加徵選。
5.其他：只要能與中國魔法牌或有其相關之圖片皆可。

《二、創作方向及主題》

具有濃厚中國風味之圖片皆可，創作之主題以中國歷史、神話故事為背景。

《三、送審方式》

1.請參加徵選者將創作之完整作品圖稿至少3張，寄至高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓黃道之龍收或以電腦檔案傳至AD@unochina.com並註明要參加徵選特約畫家。
2.參加本徵選之稿件不予退還。如需將稿件寄回者，請附上足額郵票與 回郵信封以利歸還作業。
3.參加徵選之畫家在本公司收到稿件後一週內通知是否錄用。
4.經錄用後聘為特約畫家，並從事日後中國魔法牌各系列數張不等的圖畫創作。

《四、獎勵辦法》



除錄用者之外，並將選出佳作數張。獲獎者將可得到市價250元之中國魔法牌預組套牌一副。

★★特約畫家受聘後將依個人能力配發數張紙牌主題，在規定時間內交稿，再依合約給予酬勞。紙牌上將印出作者之姓名，並贈送該作者一張該紙牌之特製閃卡。




★中國魔法牌官方網站http://www.arcane-dragons.com
★電子郵件信箱AD@unochina.com
★服務電話07-8150988轉315

前進美國E3娛樂展光榮之作
遊戲界重量級角色扮演鉅著

第一個封印，風精靈從此不再飛翔；



第二個封印落水間，漣漪和浪花便

第三個封印驅趕雷電，人世間於是只留下冰冷的火焰；

第四個封印鎮山岩，大地的歌聲





THE SEVENTH SEAL
第七封印
~LOST REMINISCENCE~



第五個封印啊天空知道，閃爍的日光一片淒迷；

出版發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

研發製作
presented by 智冠科技
NEW.COM

～劇情畫面將改變單機遊戲命運！引導所有PC GAME前進～

～打破TV GAME神話、超越PC GAME極限的旗艦級遊戲～

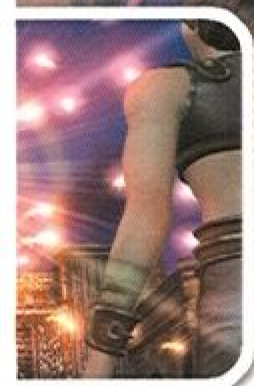





第六個封印也很清晰，死靈在月光的墳園中不安的騷動……

魔王復活 勇士除魔

情海生波 唯心是舵


- 納蘭眞同名小說改編，
  用獨特的世界觀設定與
  沉睡一萬八千年的封印之謎，
  引導玩家走進架構龐大的幻想世界！

- 壯闊華麗的動畫影片製作，
  自我風格的連擒戰鬥系統！
  加上扣人心弦的浪漫冒險劇情！

- 想像豐富的遊戲內容，
  充滿猜忌的異域秘辛，
  等你一起來改變這個世界的命運！

- 邀請以「超時空之鑰」與「異域神兵」(Xenogears)
  著名的日本TV GAME音樂教父－－
  光田康典爲遊戲監修音樂，
  強烈的幻想式民族音樂樂風，
  造就出極高度之評價並勾勒出完美的遊戲世界。

可是第七個封印喀爾提，我怎麼想也想不起；

第七個封印啊！喀爾提，我把它忘在哪裡？